IL MONDO RUBATO

"Ascoltami bene. Non interrompermi e non fare domande. Ho poco tempo e molte cose da dirti, tutte molto importanti, e non so se riuscirò ad arrivare alla fine: la magia di guarigione è fallita. Una lettera non basta e del resto io non sono in condizioni di scriverla. Bisogna che qualcuno vada a Pairzit e racconti quello che è successo." Con queste ultime parole di Qoeth, rappresentante dell'Imperatore ad Attras, colpito a morte dai pirati laztebi, inizia la disperata missione del giovane Keerg, un pellegrinaggio costellato di sortilegi e battaglie, viaggi e pericoli tra le mille città e le mille razze del Mondo rubato. Un'odissea fantasy che porterà l'eroe fino ai confini del mondo, all'eterno inseguimento della danzatrice Damatria, sua compagna di avventure, una fanciulla capace di indovinare il futuro...

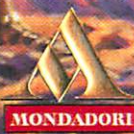
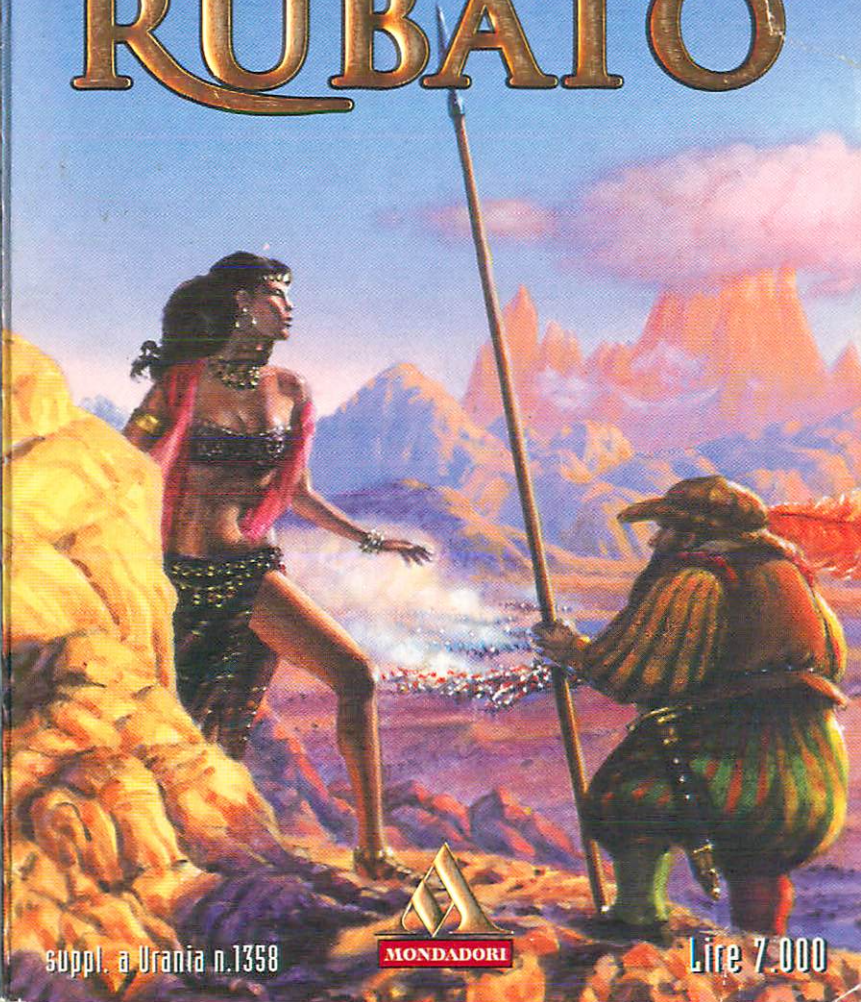
Illustrazione copertina: Luca Michelucci
LIBRI - T.E.A.
Sped. in abbon. postale da Verona C.M.P.
Autor. Prot. 2782/2 del 4.3.1977

SERGIO VALZANIA

IL MONDO RUBATO

SERGIO VALZANIA

UNA GRANDE AVVENTURA FANTASY

IL MONDO RUBATO

suppl. a Urania n.1358

MONDADORI

Lire 7.000

a cura di Giuseppe Lippi

Arnoldo Mondadori Editore

Ultimi volumi pubblicati:

1348	Franco Ricciardiello	AI MARGINI DEL CAOS
1349	Fred Saberhagen	LA FURIA DEI BERSERKER
1350	Stefano Di Marino	I PREDATORI DI GONDWANA
1351	Richard Paul Russo	ANGELO MECCANICO
1352	Jack Vance	FUGA NEI MONDI PERDUTI
1353	Frederik Pohl	LE VOCI DEL CIELO
1354	Damon Knight	MESSAGGI PER LA MENTE
1355	John Barnes	UN MILIONE DI PORTE
1356	AA.VV	...E NON DIMENTICARE LA TUTA SPAZIALE
1357	Roger MacBride Allen	LA FIACCOLA DELL'ONORE

Sergio Valzania

IL MONDO RUBATO

Arnoldo Mondadori Editore

IL MONDO RUBATO

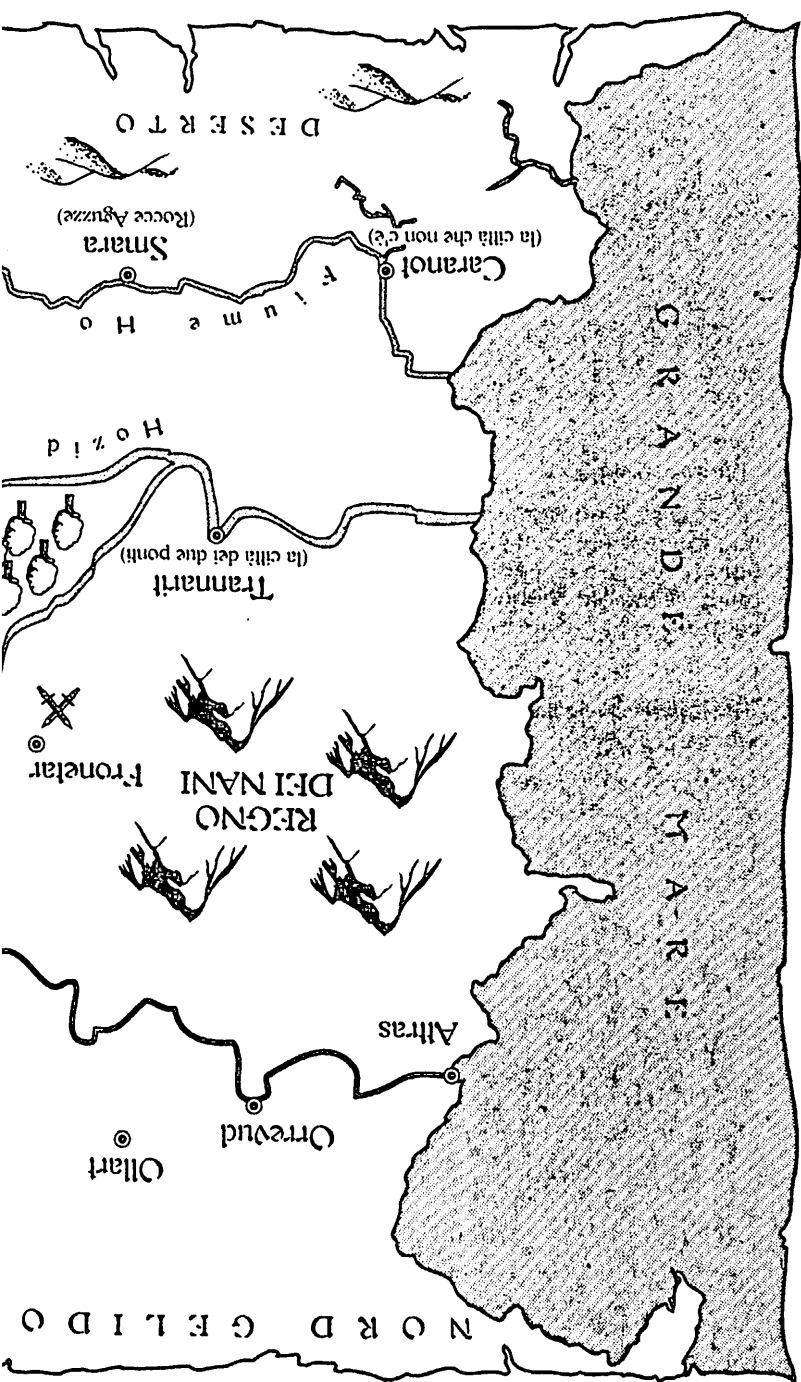
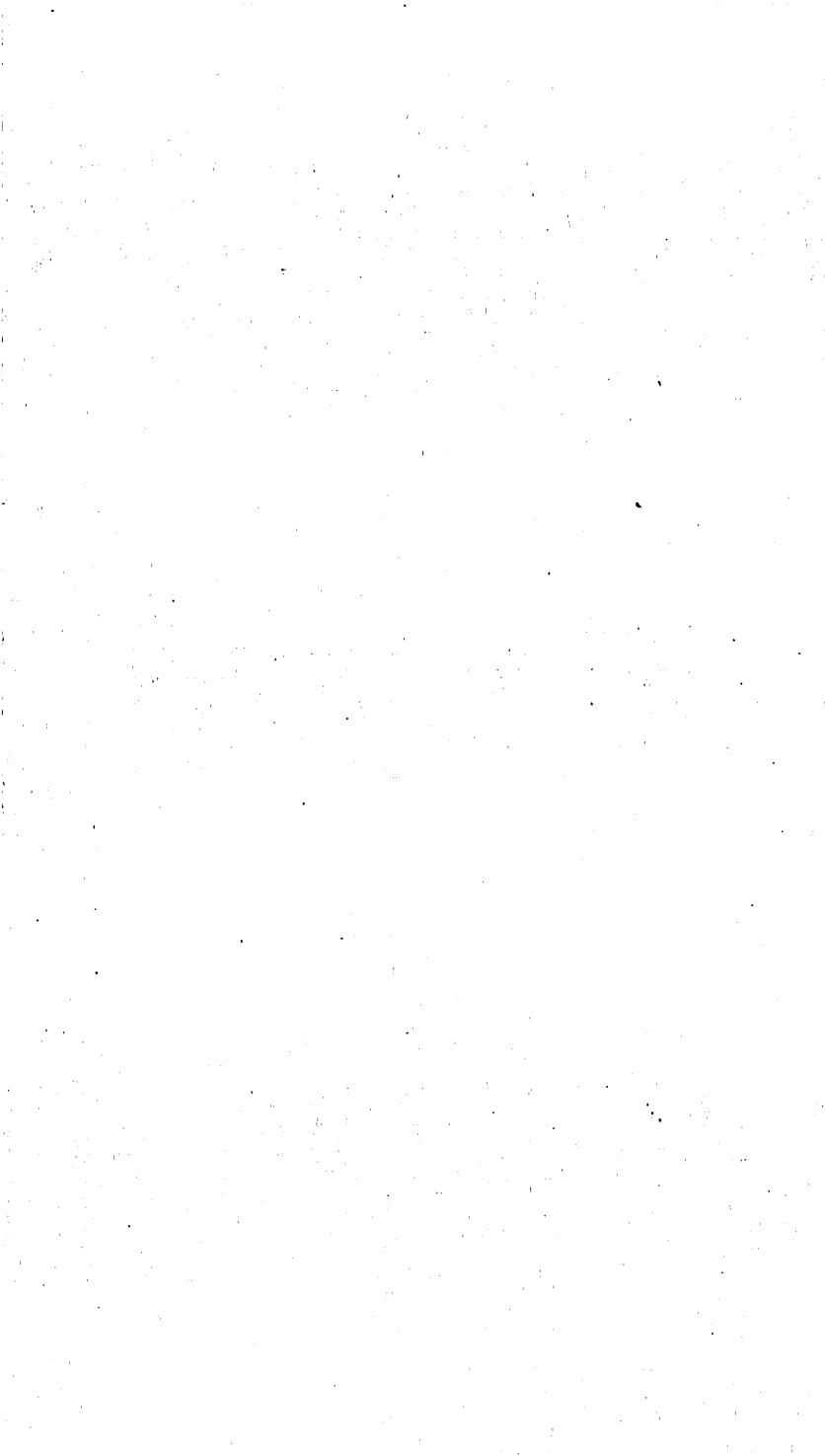
"a mio padre"

I demoni sono fortemente ostili all'attività
della scrittura poichè sanno che può condurre molte
persone alla salvezza. Essi trovano ogni modo
per distogliere i monaci da quest'arte, talvolta anche
spingendoli a resistere ai loro superiori.

Giovanni Tritemio
Elogio degli Amanuensi

Nulla si sottrae tanto alla rappresentazione
mediante la parola e d'altro canto nulla è tanto
necessario porre davanti agli occhi dell'uomo
quanto certe cose, la cui esitenza non si può
né dimostrare né provare.

Alberto Secondo
Trattato sulla Purezza Spirituale

NORD GELIDO
GRANDE MARE
Ollart
Orrevud
Altras
REGNO
DEI NANI
Fronetar
Trannarit
(la città dei due ponti)
Hozid
Fiume Ho
Caranot
(la città che non c'è)
Smara
(Rocce Aguzze)
DESERTO

ABBANDONATO
Castello di Oxiana
Dartanabhan
Umat-nar
Pranat-là
Kavat-so
Pairzit
Fortezza
di Illing
Grande Via del sud
WEERALLE
Horial inferiore
Horial superiore
GRANDI
MONTI
DI
GHIACCIO
TERRE PERDUTE DELL'EST
Habbraet
Valgeat
Irriz
(la porta del deserto)
Secche di
Pannat-Voi
OLTREDUNA

Due sciabecchi lazteb

Uno sguardo al porto di Attras era sufficiente per rendersi conto che la città aveva conosciuto tempi migliori. Le banchine erano in buona parte deserte e molti dei magazzini che si affacciavano sulla darsena erano sbarrati in maniera definitiva con assi di legno inchiodate in croce, più a impedire l'accesso ai vagabondi che a difendere merci inesistenti. Alcuni avevano addirittura i grossi portali sfondati e abbattuti da lungo tempo, tanto che il legno era rimasto a terra ed era marcito, senza che nessuno se ne curasse. Nella zona militare era rimasto solo un grosso vascello da combattimento non più in grado di prendere il mare. Era attraccato di poppa, vistosamente sbandato sulla dritta e quasi del tutto privo delle attrezzature.

Altrettanto malandati erano gli impianti per il carico e lo scarico delle grandi navi. Sul molo maggiore del porto due grosse gru di legno erano evidentemente immobilizzate da anni, tanto che una aveva cominciato a piegarsi su di una delle zampe che aveva ceduto; era stata puntellata perché non si ribaltasse e cadesse in acqua.

Ancora in efficienza sembrava invece il porticciolo interno dei pescherecci, alla cui banchine erano fissate fitte fitte una miriade di barchette colorate vivacemente. Anche quel mattino attorno a esse si affannavano pescatori, commercianti e acquirenti al dettaglio che si scambiavano il frutto della nottata di lavoro al largo. Altrettanto in buone condizioni apparivano le due tozze torri ai lati dell'imboccatura della rada alle quali era legata la robusta catena che impediva l'accesso al porto a imbarcazioni non attese. Anche le mura che collegavano le torri al sistema di difese

della città dal lato terrestre erano ancora efficienti, anche se la loro manutenzione era tutt'altro che impeccabile. Parecchi merli erano sbrecciati e alcuni non costituivano più un efficace riparo per i difensori.

Due uomini erano di guardia in cima alle torri, accanto a due grosse catapulte da lancio circondate da pile di grossi proiettili di pietra grossolanamente sagomati. Altri due si trovavano sulla torre bianca, la più alta della città, edificata in posizione dominante sul porto per dare una buona collocazione al faro e alla macchina ottica per l'avvistamento e il riconoscimento a distanza delle navi in arrivo.

Alcuni venditori ambulanti avevano sistemato le loro bancarelle nella piazzetta che ai piedi della torre si allargava sul porto e offrivano ai passanti le proprie merci in concorrenza con le poche botteghe che lì aprivano i loro usci. I bomp e i guz mangiavano la loro biada ancora aggiogati ai carri che avevano trainato sin lì.

Proprio davanti alla piazzetta era attraccata una coppia di grossi bastimenti da carico, evidentemente in disarmo, che a causa di uno sbandamento contrario e simmetrico si erano appoggiati l'uno all'altro, intrecciando alberi e sartiame in quello che appariva un groviglio inestricabile.

Un'agitazione improvvisa prese tutti quelli che si trovavano al porto quando la macchina ottica di avvistamento cominciò a ruotare in cima alla torre bianca, mentre il sistema di specchi modificava il suo allineamento agitandosi come l'ala di un abbione. Certamente qualche nave si stava avvicinando al porto di Attras, anche se la distanza impediva che la si potesse scorgere da terra.

Aguzzando gli occhi nella direzione suggerita dall'orientamento degli specchi della macchina ottica d'avvistamento fu però presto possibile intravedere un puntolino scuro alzarsi e scomparire all'orizzonte, e i curiosi cominciarono a farsi numerosi sulla riva e alle finestre degli edifici che si affacciavano sulla marina. Le voci più diverse sulla nave che si avvicinava attraversavano senza fondamento la folla mentre si assiepava. Intanto la macchina ottica aveva cessato di ruotare e anche il movimento degli specchi era diventato impercettibile: il bersaglio era stato inquadrato e messo a fuoco perfettamente e veniva rifratto, ingrandito di ottantasei volte, nello specchio centrale dell'apparecchiatura.

L'imperiale Qhoet osservava su di esso la snella figura di

una liburna affacciarsi da sotto la linea dell'orizzonte. La vela triangolare bianca a grosse righe blu era completamente spiegata e la nave procedeva verso il porto alla massima velocità. L'andatura appariva molto forzata, ben oltre i limiti del rischioso.

Qhoet immaginò che solo un inseguimento potesse giustificare una navigazione che metteva così a repentaglio la sicurezza delle attrezzature e della nave stessa, perciò dette ordine all'operatore della macchina di brandeggiarla verso est, esplorando la linea dell'orizzonte.

Lentamente gli specchi si mossero, come una tenda sfiorata dalla brezza di mare, e l'immagine ingrandita della liburna sfilò verso sinistra, uscendo dal campo d'osservazione dell'imperiale. La linea dell'orizzonte restò vuota, senza che nessun punto di riferimento oltre poche increspature delle onde rendesse possibile valutare la velocità con la quale la macchina ottica ispezionava il mare in lontananza.

Un movimento impercettibile segnalò l'arresto del sistema quando al centro dello specchio d'osservazione, proprio sopra la linea dell'orizzonte, comparve una piccola macchia scura che crebbe rapidamente fino a potersi distinguere come una coppia di vele quadre dal colore verde marcio, gonfie di vento. Lo scafo della nave restava ancora sotto la linea dell'orizzonte e già sulla destra spuntava una seconda coppia di vele, simile alla prima.

Non ci potevano essere dubbi, si trattava di due sciabecchi dei pirati laztebi all'inseguimento della liburna.

Qhoet alzò gli occhi dallo specchio per apprezzare la visione d'insieme dell'inseguimento. La piccola liburna aveva ancora un buon margine di vantaggio sugli inseguitori, ma gli sciabecchi erano notevolmente più veloci: le condizioni del mare, che si andava ingrossando, favorivano l'andatura dei loro scafi dalle fiancate rialzate. La leggera liburna soffriva invece le onde più alte che la sballottavano e le impedivano di tenere la rotta.

La riva intanto si affollava sempre più di curiosi accorsi alla notizia di quanto accadeva in mare. Anche le finestre dei piani alti di tutte le case che davano verso il porto si aprivano e si animavano di spettatori. Qualcuno che non aveva trovato una finestra disponibile ma che desiderava un buon punto d'osservazione si era arrampicato sui tetti e seguiva gli avvenimenti seduto sulle tegole. Ogni altra atti-

vità si era fermata, con l'eccezione di quelle dei soldati della guarnigione che si preparavano ad accogliere la liburna in porto e a offrirle un rifugio sicuro. Le due grosse baliste poste sulle torri che guardavano l'ingresso del porto venivano armate e gli uomini addetti all'argano allentavano la catena che bloccava l'accesso all'approdo. I balestrieri si disponevano lungo le mura con i martinetti pronti a tendere le braccia delle loro armi.

La folla assisteva muta all'inseguimento nel quale i comandanti e gli equipaggi delle tre imbarcazioni davano prova di tutte le loro capacità marinare. Si trattava di un pubblico di esperti che aveva subito capito quanto piccolo fosse il margine che divideva la salvezza della liburna dalla sua cattura: una manovra sbagliata poteva significare cadere nelle mani dei pirati. Per loro la capacità o la fortuna di cogliere una raffica favorevole poteva condurre alla cattura di una ricca preda. Il vantaggio si assottigliava con regolarità fin quando la liburna effettuò malamente l'ultima accostata necessaria a indirizzare la prua verso l'imboccatura del porto; mentre la vela lasciava fuggire il vento un'onda particolarmente violenta raggiunse lo scafo che per un attimo rimase quasi immobile perdendo tutto l'abbrivio. Lo sciabecco più avanzato si trovò vicinissimo e parve avventarsi sulla preda, ma il vento gonfiò di nuovo la vela della liburna che fece un improvviso balzo in avanti, come se il legno stesso si fosse spaventato dell'inseguitore.

Fu allora che Qhoet si voltò verso un giovane che fino a quel momento si era mantenuto alle sue spalle, osservando in silenzio gli avvenimenti. Si trattava di Keerg, un ufficiale della milizia cittadina, una di quelle unità militari delle quali l'Impero aveva sollecitato l'istituzione qualche decennio prima perché potessero inserirsi nell'esercito regolare in caso di necessità e che poi erano divenute necessarie alla difesa di quasi tutti i centri urbani di un certo rilievo. Gli ufficiali venivano formati in corsi tenuti dagli insegnanti del castello di Oxiana, che erano molto più brevi di quelli destinati agli imperiali che si svolgevano nella celebre fortezza. Qhoet stimava molto Keerg per le sue doti militari, ma soprattutto per la sua dedizione all'Impero. Una virtù che cominciava a divenire rara nella periferia del grande complesso.

L'imperiale impartì al giovane alcune istruzioni. Doveva prendere il comando di un tercio di nani picchieri e schie-

rarlo sulla banchina centrale, prospiciente la piazza, davanti alla torre bianca. Il giovane ebbe un moto di stupore per quel tipo di preparativi, che ipotizzavano un possibile combattimento addirittura in mezzo alla città, ma non replicò. Con passo agile imboccò in fretta le scale e si affrettò a eseguire l'ordine che gli era stato impartito.

Il primo sciabecco si trovava adesso poche decine di braccia dietro la liburna, che non ne doveva percorrere più di duecento prima di entrare in porto. Gli scafi filavano con tutte le vele spiegate, le fiancate a pelo d'acqua, i ponti spazzati dalle ondate più alte. Da terra si distinguevano perfettamente le figure degli uomini alle manovre della liburna, come si distinguevano a bordo degli sciabecchi quelle dei laztebi, con i loro caratteristici bragoni rosso cupo gonfiati dal vento.

Tre di loro si stavano arrabattando attorno a uno strano attrezzo, posto a prua dello sciabecco: una sorta di tubo metallico scuro, montato su di una massiccia armatura girevole. Quando ebbero finito di armeggiare si fecero indietro mentre un laztebo accostava allo strumento una fiaccola accesa. Subito si udì una sorta di tuono che coprì le urla di incitamento per la liburna di tutti quelli che seguivano la scena dalle mura di difesa del porto, mentre un lampo rossastro usciva dalla bocca del tubo insieme a una nuvola di fumo scurissimo e untuoso, che il vento faceva fatica a disperdere. Tutto lo sciabecco ne rimase avvolto, prima di riuscire a liberarsene lasciandolo indietro sul mare.

Qualcosa era passato intanto, velocissimo, sul ponte della liburna e aveva troncato alcune cime prima di finire a mare parecchio oltre la prua, dove sollevò un alto spruzzo d'acqua. Uno dei marinai si accasciò a babordo, agitando un braccio e il moncherino arrossato dell'altro, dal quale il sangue sprizzava al ritmo dei battiti del cuore. Tentò di sorreggersi a una cima con l'arto efficiente, ma mancò la presa e cadde in mare, dove scomparve immediatamente tra le onde.

Intanto i tre laztebi si erano rimessi al lavoro intorno al loro attrezzo, mentre l'imbocco del porto era ormai vicinissimo.

La liburna aveva poche braccia di vantaggio sullo sciabecco che la inseguiva più dappresso quando passò sulla catena di ostruzione dell'imboccatura del porto, che era stata allentata per consentirle l'accesso. Non appena tutto

lo scafo la ebbe superata gli uomini all'argano si misero al lavoro per tenderla nuovamente, in modo che bloccasse l'entrata del porto e ne impedisse l'accesso agli sciabecchi laztebi.

La cinquantina di laztebi a bordo dello sciabecco che seguiva più dappresso la liburna urlavano e agitavano le armi che tenevano in mano. Per la maggior parte tozze scimitarre dalla lama che si allargava verso la doppia punta, anche se alcuni impugnavano dei tubi di fuoco e qualche guantone lanciabuchi. Quelli con i tubi di fuoco scagliavano sassi volanti, con scoppi, fiammate e sbuffi di fumo. Quando videro la liburna passare sulla catena lanciarono un grido di rabbia più alto e feroce, e la loro agitazione frenetica sul ponte crebbe ancora, mentre lo sciabecco non accennava a cambiare rotta. Al contrario teneva la prua ferma nella direzione del porto.

Lì la pesante catena si tendeva lentamente e cominciava ad affiorare dall'acqua alle estremità. La parte centrale era ancora immersa poco sotto il pelo del mare quando l'imbarcazione pirata raggiunse l'imboccatura del porto e le fu sopra. La velocità dello sciabecco era tale che l'impatto con la catena ancora bassa non lo bloccò, la spinta gli permise invece di salire sopra all'ostacolo e di superarlo scavalcandolo, come se balzasse fuori dall'acqua con la prua arrotondata che s'impennava verso l'alto e poi puntava giù verso il basso per ripiombare in mare fino a immergersi per un paio di braccia sott'acqua prima che anche la poppa superasse la catena e tutta la nave potesse riprendere l'assetto normale.

Il colpo fu così violento da scagliare fuoribordo dallo sciabecco quattro o cinque laztebi che non erano stati sufficientemente pronti ad afferrarsi alle cime; rimasero subito indietro rispetto alla nave e si agitavano nell'acqua dell'antiporto tentando di liberarsi dei bragoni che si stavano inzuppando e che fra breve li avrebbero inevitabilmente trascinati sotto. Intanto volgevano la testa di qua e di là per capire in quale direzione fosse più conveniente nuotare per mettersi in salvo.

Quando lo sciabecco si trovò all'interno del porto fu subito preso di mira dalle armi pesanti che lo difendevano. Quasi contemporaneamente le due baliste poste sulle torri gemelle che guardavano l'imboccatura fecero partire i loro grossi proiettili di pietra. Uno mancò il bersaglio di pochi

metri a sinistra, alzando una colonna d'acqua alta quasi quanto l'albero di maestra dell'imbarcazione pirata; l'altro fu più preciso e centrò lo sciabecco quasi in mezzo al ponte, sventrandolo. La voragine che si aprì era larga alcune braccia e dentro di essa finirono alcuni laztebi, trascinati dal sartiame e dall'opera morta che il proiettile si era portato dietro. Altri laztebi cadevano intanto colpiti dalle quadrella scagliate dai balestrieri disposti sulle fortificazioni portuali che avevano rivolto le proprie armi verso l'interno della rada e preso di mira con efficacia l'equipaggio dello sciabecco.

La liburna intanto proseguiva la propria corsa dentro il porto, verso la grande banchina centrale, che raggiunse a una velocità eccessiva per effettuare una corretta manovra di attracco. L'ancora di poppa venne calata in mare in ritardo senza riuscire a rallentare lo slancio dello scafo, così che la prua dell'imbarcazione urtò con forza la struttura di pietra della banchina. Il leggero fasciame andò in pezzi e un ampio squarcio si aprì nello scafo che cominciò a imbarcare acqua e ad affondare velocemente. Di questo però i marinai non sembravano darsi peso, piuttosto continuava a spaventarli l'inseguimento da parte dello sciabecco laztebo, protratto fin nelle acque del porto. Tutti i membri dell'equipaggio della liburna si precipitarono a terra a gran velocità e si misero sotto la protezione del tercio di nani picchieri che Qhoet aveva fatto schierare da Keerg sulla riva.

Presi dalla foga della caccia i laztebi dello sciabecco continuavano l'inseguimento al di là della ragionevolezza. Lanciata alla massima velocità la loro imbarcazione si abbatté sulla liburna già gravemente danneggiata nell'urto con la banchina completandone la distruzione. Schiacciato fra il molo e lo sciabecco in piena velocità il leggero scafo non resse la pressione; l'intera struttura cedette e centinaia di schegge di legno vennero lanciate verso l'alto, il ponte si piegò in due accartocciandosi mentre le due fiancate finivano per toccarsi.

Qualche laztebo fu ferito dall'urto, qualcun altro dalle schegge di legno, altri ancora finirono in acqua, ma la maggior parte dei membri dell'equipaggio era tuttora pienamente in grado di combattere. Tutti quelli che potevano farlo si precipitarono a terra sulle tracce dei marinai della liburna in fuga e furono affrontati dai nani picchieri.

La sproporzione di forze era enorme. Anche se avessero

combattuto con ordine i laztebi non avrebbero avuto speranze; meno ancora ne avevano con il loro modo di battersi coraggioso ma senza la minima organizzazione: la loro sorte era segnata. Ugualmente attaccarono con feroce determinazione, correndo verso i nani picchieri alla massima velocità possibile e senza alcun riguardo per la propria incolumità personale. I laztebi catturano prigionieri solo per il gusto di torturarli e fanno di tutto per non essere catturati a loro volta. La sconfitta in battaglia per loro equivale alla morte e cercano di fare in modo che sia più immediata e meno dolorosa possibile.

Il gruppo degli assalitori comprendeva pochi maschi, più grossi degli altri membri del gruppo e con indosso giabbetti senza maniche dai colori sgargianti, spenti da uno strato di sporcizia impressionante. Numerose invece le femmine, che combattevano a torso nudo, con le sei tette pendule ben in mostra e stracci di colori diversi legati attorno alla testa a mo' di turbanti. Tutti indossavano i caratteristici bragoni rosso cupo e avanzavano a piedi nudi, secondo l'uso marinaro per il quale niente è più sicuro delle callosità sotto i propri piedi quando si tratta di tenersi in equilibrio su di una cima mentre si manovra durante una tempesta. Quando furono a una ventina di passi dai nani picchieri i laztebi armati di tubi di fuoco si fermarono ed esplosero i loro colpi, con scoppi, fiamme e fumo pestilenziale.

Alcuni nani si abbatterono colpiti dai sassi volanti, mentre l'intera fila ondeggiò per il timore di quello che accadeva, ma la voce di Keerg echeggiò sicura nel dare gli ordini e il momento di confusione passò senza danno. Intanto i laztebi erano arrivati a circa dieci passi di distanza e i lanciatori di buchi iniziarono i loro tiri. Con i grossi guantoni di cuoio coperti di scritte magiche estraevano i buchi dai sacchetti iridescenti nei quali erano imprigionati in forma sferica dagli incantesimi e li gettavano addosso ai nani picchieri. I buchi volavano nell'aria abbastanza lentamente e spesso i nani riuscivano a scansarli così che i buchi cadevano a terra dove si aprivano senza danno e si riducevano a piccole fossette. Quando però arrivavano ad aprirsi sul corpo di un essere vivente i grossi buchi avevano l'effetto di un colpo di balista e scavavano nella carne uno squarcio dal quale uscivano sangue, brandelli di cervello o interiora,

a seconda della parte del corpo nella quale il buco si era aperto.

Temendo che il lancio dei buchi creasse troppe perdite fra i suoi nani, Keerg dette allora l'ordine di contrattaccare. Al suono monotono delle pive i nani iniziarono allora ad avanzare a loro volta verso i laztebi. Bastarono pochi passi perché i due gruppi si scontrassero.

Le armi bianche dei laztebi erano troppo corte e i loro ranghi troppo aperti per resistere alla massa compatta e irta di picche dei nani, superiore in modo schiacciante anche per numero. Trascinati dal loro impeto alcuni laztebi si infilzarono quasi da soli sulle punte di ferro delle armi dei nani, la pelle verde squarciata da ampie ferite dalle quali sgorgava il loro sangue giallastro e appiccicoso. Qualcuno tentò di aprirsi la via tra la selva di picche in modo da serrare le distanze e combattere corpo a corpo, ma i loro tentativi isolati non ebbero successo. I pochi che giungevano a contatto dei nani venivano uccisi dagli affilati coltellacci dei quali i picchieri erano dotati per combattere corpo a corpo nei ristretti spazi lasciati dalla falange. Qualche successo riuscirono a ottenerlo i lanciatori di buchi, prima di venire abbattuti dal tiro dei balestrieri al quale necessariamente si esponevano rimanendo qualche passo davanti allo schieramento dei nani picchieri.

Tutto quello che i laztebi riuscirono a ottenere fu rallentare l'incedere dei loro avversari, ma non ci volle molto perché la quindicina di laztebi superstiti si trovassero respinti al bordo della banchina, con alle spalle i relitti semiaffondati della liburna e dello sciabecco. Non potendo far altro i pochi scampati ritornarono sul ponte della nave che li aveva portati fin lì, dove furono bersagliati dalle quadrella dei balestrieri che avevano continuato ad avanzare sotto la protezione delle picche dei nani.

In preda al panico assoluto i laztebi correvano veloci da prua a poppa dello sciabecco, che si trovava ormai a pelo d'acqua per via dei danni subiti dallo scafo, e lanciavano grida stridule di paura e dolore, quando un quadrello si piantava nella loro carne con lo schiocco caratteristico della loro spessa pelle coriacea che veniva perforata. Non c'era pietà per loro, uno dopo l'altro cadevano abbattuti dai colpi delle balestre. Quando un laztebo veniva ferito abbastanza gravemente non era più in grado di muoversi con agilità; il bersaglio più facile faceva sì che molti tiratori lo

prendessero di mira contemporaneamente, fino a trasformare il suo corpo in un ammasso informe verdognolo e giallastro, irto di code di quadrella e malamente infagottato nei resti sbrindellati dei bragoni rosso cupo.

Pochi minuti furono sufficienti perché ogni movimento cessasse e si spegnessero lamenti e grida di dolore. All'eccitazione e al chiasso del combattimento seguivano adesso immobilità e silenzio, rotti solo dalla breve onda del porto che faceva sbattere i relitti delle due imbarcazioni fra loro e contro la banchina.

Qhoet raggiunse allora la prima fila dei nani picchieri, da lì osservò il ponte dello sciabecco, coperto dei cadaveri immobili dei laztebi, che giacevano scomposti in mezzo ai rottami dell'armamento della nave. Fece un cenno a Keerg perché lo accompagnasse nell'ispezione del relitto, insieme ad alcuni nani picchieri.

I due uomini saltarono agilmente dalla banchina al ponte dello sciabecco, subito seguiti dalla scorta, e si diressero verso la poppa della nave, dove si trovavano un piccolo castello e l'osteriggio per scendere dabbasso. La porta del castello era spalancata e mantenuta aperta dal cadavere scomposto di una lazteba. Qhoet e Keerg si muovevano con circospezione sul ponte imbrattato di sangue giallastro, irto di quadrella piantate dappertutto e ricoperto da resti dell'armamento abbattuto dello sciabecco mescolati ad armi e altri oggetti personali, alcuni dalla forma difficilmente decifrabile. Girarono attorno allo squarcio prodotto dal colpo di balista e raggiunsero il castello di poppa, Qhoet impugnava la preziosa balestra corta da mano tipica degli imperiali, Keerg stringeva un pesante spadone da combattimento, con la punta del quale rovesciava i corpi dei laztebi riversi sul ponte, un po' per accertarsi della loro morte un po' per vedere se nascondevano qualche cosa di interessante.

Tutti gli abitanti della città in grado di farlo erano nel frattempo scesi al porto e si accalcavano sulla banchina e sui moli. Assistevano alla prima ispezione del relitto della nave pirata e sotto i loro occhi si svolse il rapidissimo epilogo dello scontro.

Un laztebo superstite uscì all'improvviso da un nascondiglio che si era scavato nel groviglio di vele e cordami creato sopra il castello di poppa dalla caduta dell'albero di mezzana. Con il guantone da lancio impugnava un buco e

riuscì a scagliarlo prima che il quadrello tirato dalla balestra a mano di Qhoet gli trapassasse la gola. I nani picchieri si precipitarono a finirlo con le punte di ferro delle loro armi, ma troppo tardi. Il buco aveva raggiunto l'imperiale e si era aperto nel suo fianco sinistro, allargandosi in una ferita profonda dalla quale il sangue usciva abbondante.

Una benda di cohraht grezzo

Keerg dormiva un sonno pesante e senza sogni riverso su di una scomoda panca di legno nella sala da pranzo del Palazzo dell'Impero. Il suo respiro era regolare: il combattimento e quello che ne era seguito lo avevano spossato e neppure la preoccupazione per le condizioni di Qhoet era riuscita a tenerlo sveglio dopo l'alba, che qualche ora prima aveva illuminato il palazzo di una luce biancastra.

La ferita dell'imperiale era apparsa subito in tutta la sua gravità, e il miglior mago del corpo di Attras si era dimostrato sin da quando lo aveva visitato molto pessimista sulle possibilità di riuscita della magia di guarigione che stava tentando su di lui. Piegare la materia alla volontà non era semplice, aveva detto, e inseguire nei meandri dell'intestino il bandolo di una guarigione era quanto di più complicato di potesse tentare.

Una mano scosse la spalla di Keerg per risvegliarlo. Ancora intontito dal breve sonno il giovane fu informato da un famiglio del palazzo che Qhoet era tornato in sé da qualche minuto. Non appena in grado di parlare aveva espresso la volontà di incontrare Keerg. Come in sogno il giovane attraversò il breve corridoio e la piccola anticamera che lo separavano dalla stanza dove giaceva Qhoet.

L'imperiale era disteso su di un ampio letto, il busto rialzato da alcuni grossi cuscini. Una leggera coperta gli riparava l'addome e le gambe dal freddo, il tronco era strettamente fasciato con una benda di cohraht grezzo. Tutto il lato sinistro della fasciatura trasudava di sangue e altri liquidi che inzuppavano il tessuto e riempivano la stanza di un odore intenso, dolciastro e sgradevole. Qhoet aveva gli occhi chiusi e l'unico indizio del fatto che fosse sveglio e cosciente veniva dal ritmico movimento delle mascelle, evidentemente stava masticando un tocco di zeo, che gli era stato dato per alleviare il dolore.

Le finestre della stanza erano chiuse e coperte da pesanti tendaggi che impedivano alla luce del giorno ormai avanzato di filtrare; la fioca illuminazione proveniva da due lampade schermate. Erano appoggiate su una grossa cassa coperta di borchie accostata alla parete opposta a quella dove si trovavano le finestre che insieme al letto, un tavolo e alcune sedie costituiva tutto l'arredamento della stanza. L'aria era ancora pregna dei fumi azzurrini di una magia di guarigione tentata fino a pochi minuti prima.

Quando Keerg varcò la soglia della stanza, Qhoet alzò la mano sinistra dalle coltri e gli fece cenno di avvicinarsi. I suoi occhi non dovevano essere del tutto chiusi. Keerg si chinò sul viso sofferente dell'imperiale che gli disse con voce sottile di prendere un panchetto e di sedersi vicino a lui, con il volto all'altezza del proprio. Ubbidì e non appena si fu seduto Qhoet iniziò a parlargli con voce bassa ma sicura: — Ascoltami bene. Non interrompermi e non fare domande. Ho poco tempo e molte cose da dirti, tutte molto importanti, e non so se riuscirò ad arrivare alla fine: la magia di guarigione è fallita.

A questa frase Keerg ebbe un moto di ribellione e stava per articolare una frase di protesta, ma l'imperiale lo bloccò con un piccolo gesto della mano: — Ti ho detto di non interrompermi. Soffro e non so fino a quando la zeo mi consentirà di controllarmi e di parlare. Sòno l'unico imperiale ad Attras e nelle terre che la circondano, con la mia morte ogni autorità dell'Imperatore scompare in tutta la regione. È necessario che il Primo Custode Kkenmell sia informato presto e con esattezza di quello che è accaduto.

"Una lettera non basta e del resto io non sono in condizioni di scriverla. Bisogna che qualcuno vada a Pairzit e racconti quello che è successo. Tocca a te, in città non c'è nessun altro che possa farlo."

Qui Qhoet fece una lunga pausa concentrandosi sulla masticazione della zeo, che sembrava dargli un qualche benessere. Riprese con fatica a parlare.

— Ascolta quello che dovrai fare. Quando sarò morto ti recherai subito dal podestà e ti farai assegnare da lui una guida, una scorta e una lettera di ospitalità. Partirai il prima possibile verso Pairzit. Non appena arrivato ti presenterai al palazzo dei custodi, mostrerai il mio sigillo e chie-

derai di essere ricevuto dal Primo Custode. Non è la procedura più ortodossa, ma non riesco a immaginarne altre.

"Quando sarai ammesso alla presenza di Kkenmell gli consegnerai il sigillo e gli racconterai come sono morto. Dirai anche che ad Attras non c'è più nessun imperiale a rappresentare la corona e a difendere la città. Deciderà lui cosa fare."

Qui Qhoet fece una nuova pausa. La respirazione si era fatta un rantolo sibilante. La sua mano sinistra si mosse sul lenzuolo come in cerca di qualcosa; Keerg la prese fra le sue e la sentì freddissima. L'imperiale abbandonò la propria mano fra quelle del giovane e riprese a parlare, con una voce che si udiva appena accostandosi alle sue labbra.

— Come sai il sigillo è qui, sul mio petto, appeso a questa catena d'acciaio. Sfilamela appena sarò morto e indossala subito. Non te ne separare per nessuna ragione. Prendi anche le due barrette dei favori che sono nello scrigno dentro la cassapanca, potranno esserti utili durante il viaggio. La chiave dello scrigno è in una tasca interna della giubba che indossavo quando sono stato ferito e che è stata posata da qualche parte qui attorno.

"Le barrette mi sono state date da Aubar e Zumorne, per favori che ho reso a ciascuno di loro. Se nel corso del viaggio ti servirà qualcosa potrai averlo in cambio di una delle barrette consegnata insieme all'indicazione della persona dalla quale l'hai ricevuta e di quella che l'ha data a lui.

"Prendi anche la mia balestra a mano, mi è caduta quando sono stato ferito, ma credo che qualcuno l'abbia recuperata e portata al palazzo. Nella cassapanca troverai anche gli attrezzi per la manutenzione, anche se non sei capace di farla alla perfezione. Qualche quadrella dovresti comunque riuscire a lanciarla, in caso di pericolo.

"Fai buon viaggio."

L'imperiale dette allora un lungo respiro, che terminò in una specie di gorgoglio. Riprese a masticare la zeo, poi sussurrò: — Sono molto stanco Keerg. Addio.

Furono le sue ultime parole, poi si assopì e non si riprese più.

Si spense poco dopo mezzogiorno.

La luce del sole era ancora piena quando Keerg arrivò nella sala d'attesa del podestà, per essere ricevuto da lui. Dovette aspettare più di quanto avesse previsto. Dal mo-

mento nel quale Qhoet era spirato gli accadevano cose che non si sarebbe immaginato potessero succedere. L'atteggiamento di molte persone era radicalmente cambiato nei suoi confronti, alla disponibilità e alla benevolenza alle quali era abituato da quando agiva come abituale esecutore degli ordini dell'imperiale si erano sostituiti il distacco e la sufficienza.

Si era immaginato di essere ricevuto immediatamente dal podestà quando aveva annunciato al suo segretario personale, che conosceva benissimo e con il quale pensava di essere in rapporti di amichevolezza, di essere latore di istruzioni importanti e urgenti impartite da Qhoet in punto di morte. Invece lo facevano aspettare, e ai suoi solleciti si sentiva rispondere che in quel momento il podestà era molto impegnato e lo avrebbe ricevuto non appena possibile.

Era quasi il tramonto quando poté finalmente accedere nell'ampia sala delle udienze del Palazzo della Città. Conosceva bene il podestà che lo accolse con un sorriso e qualche parola di scusa per averlo fatto aspettare.

Il rappresentante del senato di Attras era un uomo abbastanza avanti negli anni, ma dalle spalle non incurvate dal tempo, anche se i capelli, che portava cortissimi, erano tutti bianchi. Ricevette il giovane sulla soglia della sala e lo accompagnò a sedere su una seggiola dallo schienale alto, resa più comoda da uno spesso cuscino. Prese poi un panchetto e si sistemò davanti a lui, in atteggiamento di confidenza e di attesa. Il suo sforzo di mettere il giovane a suo agio era evidente.

Keerg gli si rivolse con la consueta familiarità e gli espose le istruzioni ricevute da Qhoet e le proprie necessità per poterle eseguire, mettendosi al più presto in viaggio per Pairzit. Aveva bisogno di una scorta di almeno cinque persone, sei o sette guz da sella e un paio di bomp da soma. Inoltre gli servivano lettere di ospitalità che gli garantissero accoglienza e rifornimenti presso le città e i paesi dove avrebbe fatto tappa lungo il cammino.

Il podestà lo ascoltò senza interromperlo, ma senza dimostrare l'interesse che il giovane si sarebbe aspettato, senza condividere per niente il suo entusiasmo per la missione da compiere e soprattutto senza partecipare della sua urgenza.

Manifestava piuttosto una forma di imbarazzo, come

quando ci si prepara a dare una delusione a un bimbo che non si è reso conto di un ostacolo evidente che rende impossibile la realizzazione dei suoi desideri. Si rivolse a Keerg con una cortesia eccessiva.

Poi cominciò con grandi giri di parole a esporre al giovane un punto di vista che questi non si sarebbe mai aspettato. Il podestà disse di comprendere perfettamente le ragioni che avevano spinto l'imperiale morente a consigliare a Keerg di recarsi nella capitale a portare la notizia della sua scomparsa. Forse però la debolezza fisica e l'avvicinarsi della morte, insieme alle forti dosi di zeo assunte, avevano intaccato la serenità di Qhoet e gli avevano fatto vedere una situazione ben più grave di quella esistente. A ben guardare Attras era perfettamente in grado di cavarsela anche senza di lui o di un suo sostituto. La compagnia di balestrieri e i due terci di nani picchieri si erano dimostrati perfettamente in grado di difendere la città e il suo circondario dalle incursioni dei laztebi. Qualche mese, o forse anche un periodo di tempo più lungo, senza nessuno a controllare meticolosamente l'invio dei tributi all'Imperatore avrebbe aiutato la cittadinanza a riprendersi dalla crisi nella quale si dibatteva da alcuni anni tutta la Lega delle Città del Mare.

Per alcuni minuti Keerg stentò a capire il senso delle parole del podestà, tanto gli era estranea l'idea che si potesse disobbedire a dei precisi ordini impartiti da un imperiale. Poi cominciò a intendere il significato di quanto gli veniva detto, insieme a quello della lunga attesa che gli era stata imposta prima di essere ricevuto.

Prima di parlargli il podestà si era consultato con i capi delle grandi famiglie della città per decidere con loro quale atteggiamento tenere nei confronti dell'Impero e di quello che era rimasto il suo ultimo fedele rappresentante ad Attras: Keerg, un cadetto della milizia cittadina utilizzato come assistente da un imperiale in mancanza di ufficiali più esperti.

Il colloquio terminò bruscamente. Esposto il proprio punto di vista il podestà si scusò per la fretta con la quale congedava il giovane e gli disse di presentarsi quanto prima al nuovo comandante delle difese di Attras, che era stato nominato da poche ore e certo aveva bisogno della sua collaborazione e dei suoi consigli. Si trattava del primogenito di uno dei maggiori proprietari terrieri fra quelli che abitavano in città. Del viaggio a Pairzit non fece una parola.

In breve Keerg si trovò fuori dal Palazzo della Città con l'assoluta certezza che non avrebbe mai avuto né scorta, né animali da sella e da soma, né lettere di ospitalità per viaggiare. Cominciò a chiedersi cosa fosse opportuno fare. In fondo non aveva particolari ragioni di fedeltà all'Impero che lo obbligassero a comportarsi in maniera diversa dai capi della città. Se loro potevano decidere di fingere di dimenticarsi di essere suoi sudditi e di comportarsi come se Qhoet fosse morto senza lasciare nessuna istruzione, lui avrebbe potuto fare lo stesso. Avrebbe continuato a svolgere il proprio dovere sotto un altro comandante e presto il ricordo dell'imperiale che lo aveva trattato con tanta simpatia si sarebbe allontanato, sbiadito e forse spento del tutto.

Il sigillo di Qhoet, che aveva indossato subito dopo la sua morte come gli era stato ordinato, gli premeva sul petto mentre rifletteva. Anche se per eseguire le istruzioni dategli dall'imperiale poteva contare solo sulle proprie forze, lo avrebbe fatto. In quel momento si rese conto che per lui non c'era scelta.

Vagò qualche ora per la città, senza una meta, la testa confusa. Non gli era mai capitato prima di dover prendere decisioni così importanti e soprattutto complesse senza nessuno a cui potersi rivolgere per un consiglio.

La sua vita era trascorsa regolare, anche se segnata dalla tragica scomparsa dei genitori, avvenuta in mare quando lui era ancora un bimbo. Era stato allevato in casa di uno zio, lo stesso che lo aveva avviato alla carriera militare fino a farlo arruolare come alfiere nella milizia urbana di Attras. Fra gli alfieri Qhoet lo aveva scelto come proprio aiutante di campo, per il suo carattere allegro e per la sua profonda dedizione all'Impero, che non era sfuggita alla percezione attenta dell'imperiale. Ai suoi ordini, o direttamente al suo fianco, aveva combattuto molte piccole scaramucce a difesa della città, dei beni dei suoi abitanti e di quelli del circondario. Quasi tutti scontri di pochissima importanza, dato che i razziatori laztebi erano soliti darsi alla fuga quando vedevano arrivare dei reparti militari organizzati.

In occasione di quei combattimenti Keerg aveva imparato a lottare contro la paura, che aveva sentito nascere in petto e poi crescere fino a seccare completamente la bocca

e a fargli desiderare sopra ogni cosa fuggire lontano gettando via le armi.

Mai però aveva dovuto prendere gravi decisioni. La vita militare è piuttosto semplice da questo punto di vista, aveva sempre saputo cosa doveva fare. Aveva ricevuto ordini precisi e con determinazione li aveva eseguiti. Anche adesso aveva ordini precisi, Qhoet gli aveva affidato una missione importante e gli aveva detto in che modo portarla a termine. Solo che nulla andava come l'imperiale sembrava essersi aspettato.

Si fece sentire allora il peso della sacca che portava con sé da quando aveva lasciato il Palazzo dell'Impero, dove si trovavano gli oggetti che Qhoet gli aveva detto di prendere.

Gli venne in mente di riflettere sulla situazione usando una tecnica che aveva visto impiegare da Qhoet. Quando aveva una grave problema da affrontare l'imperiale si ritirava nel silenzio della sua stanza ed effettuava la manutenzione della balestra a mano. Questa volta avrebbe fatto lui la manutenzione della balestra che era arrivata in suo possesso.

Presa questa decisione Keerg si recò in fretta alla piccola casa dove abitava presso una famiglia di lontani parenti dello zio che si era curato della sua educazione. Salutando in fretta e rifiutando il cibo che gli veniva offerto, anche se non mangiava ormai da più di un giorno, il giovane si rinchiuse nella propria stanza, sgomberò il piano del piccolo tavolino e vi sistemò sopra la balestra e la cassetta degli attrezzi per la manutenzione.

Con una lama d'acciaio liberò il fermo che bloccava la cerniera del teniere e l'arma si aprì. La scompose cercando di ripetere i gesti che aveva visto fare tante volte da Qhoet. Distese sul piano i dodici pezzi più grandi, tutti di legno tranne l'arco che era composto da lamine d'acciaio sovrapposte, e i ventidue pezzetti del meccanismo, di legni e leghe metalliche diverse. I pezzi di pheot erano più chiari, quasi bianchi, quelli di tiglu avevano la grana fine e compatta, la querata era scura e aveva la venatura larga, regolare ed evidente, più scuro ancora era il noc, leggermente verdastri erano alcuni dei pezzi più piccoli, scolpiti in duro viluot, rispettandone le nere venature contorte. I piccolissimi pezzi di metallo avevano sfumature diverse di rosso, giallo e grigio, a seconda delle leghe di cui erano composti. Ciascuno dei pezzi di legno doveva essere mantenuto nella

giusta elasticità con la cera e l'olio appositi, stesi nella dose esatta.

Keerg sapeva di non essere in grado di compiere il lavoro in maniera perfettamente corretta. La manutenzione di un'arma come quella era un'operazione simile all'accordatura di un grande strumento musicale a corde, come il clavicordio alto di Maconio, e richiedeva orecchio ed esperienza insieme a una perfetta conoscenza del modo di impiegare la balestra. Tutte cose che gli mancavano al grado al quale sarebbero occorse.

Del resto danni non ne poteva fare. Il funzionamento dell'arma era assicurato dal mantenimento delle diverse elasticità delle sue componenti. La mancanza di manutenzione l'avrebbe resa inservibile in pochi giorni, una manutenzione non impeccabile ne avrebbe probabilmente protratto l'efficienza a qualche settimana.

Cercando di ricordare e riprodurre i gesti di Qhoet che aveva visto tante volte al lavoro sulla balestra e basandosi sulle poche considerazioni che gli aveva sentito fare su quell'attività, Keerg prese un panno pulito e iniziò a stendere con delicatezza sui pezzi di noc quella che gli pareva di ricordare fosse la cera giusta prendendola da una cassetta divisa in scomparti minuti e simile a quella usata dai pittori per i loro colori.

La concentrazione prolungata su di un'attività manuale da svolgere con meticolosità gli liberò la mente dall'ansia per tutti i problemi che l'assillavano. Solo dopo che il movimento delle mani divenne meccanico si concentrò di nuovo, questa volta con serenità, sull'opportunità di recarsi da solo a Pairzit per presentarsi al Palazzo dei Custodi.

Quando ebbe finito il lavoro aveva preso la sua decisione: gli era stato dato un ordine, avrebbe ubbidito. Qhoet gli aveva fornito tutti i mezzi necessari per farlo, non aveva scuse per tirarsi indietro.

Improvvisamente Keerg si sentì stanchissimo. La fatica degli ultimi due giorni gli cadde come un peso sulle spalle. Senza spogliarsi si distese sul letto e subito si addormentò profondamente. Si svegliò che era notte, nella stessa posizione nella quale aveva preso sonno, perfettamente riposato e affamato come non ricordava di essere mai stato.

La casa era ancora avvolta dal sonno, ma presto si sarebbe svegliata e lui non voleva incontrare le persone che

vi abitavano e che gli avrebbero sicuramente rivolto un sacco di domande. Prese il sacco da viaggio, vi infilò le poche cose che giudicò potessero tornargli utili, lasciò la propria stanza in fretta e imboccò la porta di casa. Un attimo dopo era in strada senza aver dovuto dar conto a nessuno di quello che intendeva fare. Il podestà non gli aveva proibito di eseguire gli ordini che aveva ricevuto, ma era stato molto esplicito nello spiegargli che i maggiorenti della città erano d'accordo nel giudicare inopportuno il suo viaggio a Pairzit. Non gli pareva il caso di rendere note le sue intenzioni e di mettere così alla prova la loro decisione nell'impedirgli di partire.

Dopo aver fatto una colazione abbondante insieme al corpo di guardia del Palazzo dei picchieri, dove era sempre benaccetto, Keerg arrivò ancora di primissimo mattino alle stalle di Griv'alto, il miglior allevatore di bestiame residente in città. Trovò l'uomo mentre controllava i suoi stallieri che distribuivano il foraggio alle bestie. I due si conoscevano bene, anche se non potevano definirsi amici. Dopo aver salutato l'allevatore Keerg gli porse una delle barrette dei favori che Qhoet gli aveva lasciato e gli disse da chi l'aveva avuta. Poi annunciò formalmente che stava per chiedere un favore. Griv'alto sorrise e fece scomparire la barretta in una tasca cucita nell'ampia tunica che indossava. Senza che il giovane dovesse avanzare nessuna richiesta, gli disse di scegliere pure la bestia che preferiva fra quelle che si trovavano nella stalla e di bardarla con i finimenti che gli sembravano più adatti.

L'uso delle barrette dei favori era vecchio quanto l'Impero, si diceva ne circolassero novemilanovecentonovantanove e che la decimillesima fosse incastonata nella corona imperiale, ma negli ultimi anni si era fatto piuttosto raro. Ad Attras ci si spiegava il fenomeno attribuendolo alla riduzione dei commerci che tutte le città della Lega del Mare soffrivano a causa della sempre più attiva pirateria lazteba.

Keerg non si stupì quindi che Griv'alto fosse così lieto e pronto nel fargli un favore e procurarsi così una barretta che avrebbe potuto far fruttare al meglio in uno dei suoi frequenti viaggi verso città agricole dell'interno. Il giovane aveva deciso di usare quel sistema per procacciarsi una cavalcatura anche perché immaginava che Griv'alto avrebbe

tenuto il massimo riserbo sul favore fatto, permettendogli di lasciare la città con la discrezione che desiderava.

Un tempo gli abitanti dei centri costieri avevano a disposizione beni di ogni tipo da scambiare con i prodotti dell'agricoltura, mentre adesso era diventato difficile procurarsi il necessario per gli abitanti delle città, che infatti si andavano spopolando. Griv'alto avrebbe risolto parecchi dei suoi problemi con quella barretta.

Keerg scelse uno snello guz di cinque anni e lo bardò con finimenti semplici e robusti. Poi balzò in sella e si diresse verso il caravanserraglio della città. Lì non ebbe difficoltà a farsi accettare nella scorta di una carovana in partenza per Pairzit.

Da diversi anni la regione non era più sicura e le scorte alle carovane non sembravano mai abbastanza numerose; nelle campagne circolavano bande di decine, a volte di centinaia di laztebi che a dorso di velocissimi guz di montagna assalivano con furore rabbioso i convogli che trovavano sulla loro strada.

Il suo nome era Damatria

La carovana aveva iniziato i preparativi per la partenza alle prime luci dell'alba e a metà mattinata fu in grado di mettersi in movimento. Avanti a tutti di qualche centinaio di passi procedevano alcuni esploratori a dorso di guz, poi veniva il capocarovana, un vecchio nano dalla pelle grinzosa scurita dal sole e dai pochi capelli rimasti completamente bianchi che non smetteva mai di biascicare radici di zeo di pessima qualità con i tozzi dentoni anneriti. Attorno a lui procedeva il grosso della scorta seguito da vicino da venti carri immensi, trainati ciascuno da una lunga sequela di bomp, carichi all'inverosimile di barili di pesce sotto sale, casse di pesce essiccato e di piccoli manufatti di metallo prodotti dell'artigianato cittadino. In coda a tutto due carri che portavano i grossi recipienti di terracotta che erano serviti a portare in città lo zoorto, il grasso liquido ottenuto dalla spremitura di frutti che maturavano in autunno e che era utilizzato sia come condimento sia per una particolare cottura dei cibi, capace di renderli croccanti. I contenitori sarebbero stati riportati in città riempiti con il prodotto del nuovo raccolto.

Dietro agli ultimi carri, insieme alla retroguardia, si trovava anche Keerg, dondolato dall'andatura ondeggiante del suo guz. Per impedire attacchi di sorpresa alcuni esploratori montati su guz dalle zampe robuste procedevano sui lati della colonna, seguendo il profilo delle colline che fiancheggiavano la strada.

La vita del carovaniere è faticosa e monotona. La marcia procedeva il più spedita possibile da un punto di tappa al successivo, che veniva raggiunto di solito quando il sole era sul punto di tramontare. Allora, già stanchi per una giornata interamente trascorsa in sella, bisognava provvedere a staccare le bestie dai carri, strigliarle, foraggiarle e farle bere, mentre le poche donne della carovana collaboravano con quelle del posto di tappa per preparare qualche cosa di caldo per la cena. Si mangiava in fretta e in silenzio, alla luce di falò accesi più per scaldarsi che per illuminare, per poi avvolgersi nei mantelli e cercare di dormire quanto possibile. Il sonno era spezzato dai turni di guardia e si interrompeva definitivamente ben prima dell'alba, quando l'accampamento si svegliava a fatica, quasi dolorosamente, con la distribuzione del muz bollente.

C'era allora giusto il tempo per aggiogare i bomp ai carri e sellare i guz che un debole chiarore avvertiva dell'imminente arrivo del giorno. La carovana si muoveva prima che il sole avesse fatto capolino sulle cime delle colline.

La strada era lastricata con grosse pietre posate su di una massicciata di ghiaia e connesse da terra battuta. Si snodava ai piedi delle colline, spesso seguendo il corso di un torrente o di un fiumiciattolo che in alcuni punti era necessario guadare. I ponti erano rari e alcuni non erano niente più che esili passerelle sulle quali si sarebbe esitato a far passare un guz portato per le briglie. La carovana si infilava allora nell'acqua poco profonda che scorreva sotto la passerella e attraversava l'ostacolo a guado, spesso senza neppure bagnare i mozzi delle alte ruote dei carri. I grandi fiumi della regione scorrevano da est a ovest, paralleli alla direzione nella quale si muoveva la carovana e non ci fu mai bisogno di attraversarne nessuno.

Dopo dieci giorni di marcia la carovana raggiunse la sua prima meta, Orrevud, un grosso paese agricolo dove proprio in quei giorni si svolgeva una fiera. Dai borghi e dalle campagne circostanti era venuta gente a offrire primizie

dei raccolti e qualche piccolo capo di bestiame al quale tirare il collo per far festa.

A tutti erano offerti boccali di birra di mecar dal colore verde intenso che calmava la sete e tagliava le gambe.

Orrevud era stato raggiunto all'imbrunire ed era ormai notte quando Keerg fu libero dagli impegni con gli animali. Il giorno successivo però la carovana sarebbe rimasta ferma e non ci sarebbe stato bisogno per lui di svegliarsi come al solito prima dell'alba. Il giovane si fece forza e nonostante le fatiche della giornata decise di andare un po' in giro per il paese e nelle sue vicinanze dove avevano alzato le tende quanti erano arrivati in occasione della fiera. Da lì provenivano musiche e cori allegri, grida e qualche scoppio di risate, mentre fiaccole e qualche sfera di luce consentivano di vedere quel tanto che bastava per tirar tardi facendo baldoria. La curiosità e il desiderio di svagarsi erano più forti della stanchezza.

Fiaccole e lampade a vud illuminavano le case e le tende di una luce calda e tremolante, ogni tanto un coro di ubriachi o il vociare di un litigio sovrastavano il rumore di fondo delle chiacchiere, delle contrattazioni, del suono degli strumenti musicali, del tintinnio dei piatti, delle tazze e dei bicchieri.

Keerg andò un po' in giro senza meta, guardandosi intorno meravigliato e affascinato dalle scene della festa contadina. Finì col fermarsi appoggiato a una staccionata, a osservare un gruppo di giovani che ballavano grondanti di sudore una danza sfrenata, a un ritmo incalzante scandito dalla voce cristallina di una ragazza che cantava accompagnandosi con una chitarra di montagna, mentre un anziano con indosso una casacca verde batteva il tempo su di un tamburello doppio. La musica era ripetitiva, quasi ossessiva, e anche i passi della danza, ma c'era sempre una qualche piccola variazione a rinnovarla e a incuriosire il pubblico di spettatori che circondava i ballerini. In particolare Keerg era attratto da una delle danzatrici, piccola e mora, con un ricciolo di capelli scuri che sfuggiva alla fusciacca che li teneva legati. Ballava a piedi nudi, agitando un tamburello con il quale alternava a tempo il suono argentino dei campanelli e quello cupo del timpano percosso.

La ragazza aveva un viso magro, dai lineamenti marcati, che le luci cangianti facevano sembrare a tratti asimmetrico, senza che perdesse la sua misteriosa gradevolezza, in-

centrata sui grandi occhi di un castano chiarissimo, assolutamente insolito.

A poco a poco l'attenzione di Keerg si fissò esclusivamente su di lei; il giovane smise di seguire il movimento degli altri danzatori per seguire unicamente quello della ragazza, anche la sua percezione della musica si fece distante. Seguiva con gli occhi l'agitarsi del suo corpo e gli pareva che il ritmo della musica scaturisse da quello. Sobbalzò quando tutto cessò all'improvviso, con un colpo secco, al quale tutti i danzatori si immobilizzarono, con la tensione che ancora ne attraversava le membra, come quelle di guz focosi trattenuti dalle redini di quelli che li montano subito prima di lanciarsi nella corsa.

La ragazza che cantava aveva taciuto dopo un ultimo crescendo vorticoso e adesso si appoggiava esausta sulla lunghissima tastiera della chitarra.

In molti applaudivano mentre il cerchio di persone che aveva contornato l'esibizione scompariva per l'allontanarsi degli spettatori. I danzatori, dopo un attimo di immobilità scomposero la figura che avevano formato come finale e si diressero verso la più vicina botte di birra verde per dissetarsi. Davanti agli occhi di Keerg si chiuse una specie di sipario umano, che fece scomparire la danzatrice mora dalla sua vista.

L'essere privato della visione di lei che danzava fece ricadere sul corpo del giovane la stanchezza di dieci giorni di cammino. Il moto istintivo che subito ebbe a seguirla si bloccò davanti alla folla confusa e compatta che li separava e lo privava di qualunque speranza di ritrovarla. Decise allora che si era fatto tardi, avrebbe bevuto un boccale di birra di mecar e sarebbe tornato all'accampamento della carovana per avvolgersi nel mantello e fare un buon sonno. Da bravo soldato sapeva che le occasioni per dormire sono preziose e non vanno sprecate.

A cercare la ragazza sarebbe tornato la sera successiva.

Sulla via del ritorno si fermò, come aveva progettato, a bere anche lui un boccale di birra presso una delle tante botti che gli abitanti di Orrevud avevano destinato a calmare la sete di quelli che erano accorsi per la fiera. Lo stava terminando quando udì alcune frasi che lo incuriosirono; un piccolo crocchio si era formato all'estremità del tavolaccio montato su cavalletti sopra il quale venivano allineati i boccali di birra verde appena spinati dalla botte.

Almeno dieci persone erano raccolte a osservare alcuni piccoli oggetti posati sull'angolo del piano e uno di loro assicurava si trattasse proprio delle pietre magiche dell'Oltreduna. Quelle che si diceva fossero capaci di soddisfare ogni desiderio.

Come Keerg poté constatare quando si fu avvicinato non si trattava di vere pietre. Erano piuttosto piccole sfere e dischetti irregolari di metallo, per la maggior parte di ghertone, sui quali si distinguevano alcune figure impresse con una qualche destrezza. Si riconoscevano profili di zartessi, con le orecchie smisurate e le acconciature ricchissime; c'erano poi degli aevar dai grandi occhi rotondi che sembravano fissare chi li osservava, e una tartaruga che emergeva dalla pietra con la sua corazza a scaglie. Le piccole sferette portavano incisioni più piccole, nelle quale era difficile riconoscere un disegno compiuto, si trattava piuttosto di simboli, evidentemente magici, che solo un occhio esperto poteva decifrare.

Otto piccole pietre in tutto, che i curiosi guardavano senza osare toccarle. Solo il proprietario le muoveva con l'indice della mano e ogni tanto rivoltava i dischetti, per lasciar vedere le figure e i simboli impressi in maniera non perfettamente centrata sui due lati.

La curiosità dei presenti era carica di attesa, tutti aspettavano che succedesse qualche cosa, che le pietre dimostrassero la loro magia, ma il tempo passava inutilmente. Il crocchio però non si disperdeva perché nuovi curiosi si aggiungevano a sostituire quelli che si allontanavano paghi della visione delle pietre e stanchi dell'inutile attesa dell'accadimento magico.

Keerg stette un po' ad allungare il collo e a dar di gomito fra quelli che si accalcavano nelle file indietro, poi riuscì a spintoni, col favore del proprio fisico prestante e delle defezioni di quelli che si allontanavano, a raggiungere uno dei posti di osservazione migliori. Passò alcuni minuti a guardare quei piccoli oggetti e poi se ne andò, convinto di aver fatto un'ottima scelta decidendo di lasciare Attras. Le terre dell'Impero avevano molte meraviglie in serbo per lui, anche se in un primo momento apparentemente incomprensibili come quella che aveva appena incontrato.

Andò direttamente all'accampamento, senza più fermarsi, e lì si mise subito a dormire.

La mattina successiva si svegliò tardi. All'alba l'arrivo

della luce lo aveva infastidito, ma era stato sufficiente tirare l'orlo del mantello sopra il viso per riprendere sonno.

Non aveva nessun impegno per la giornata. I suoi compagni di viaggio erano intenti a scambiare merci, anche se quella non era che una delle tappe intermedie dell'itinerario previsto per la carovana, e molti si dedicavano anche a fare e ricevere i doni rituali dell'ospitalità, che garantivano buoni rapporti con le maggiori famiglie dei villaggi posti lungo il tragitto.

Keerg non aveva né merci da scambiare né conoscenze da tener deste e non gli rimaneva altro da fare che bighellonare per il villaggio e gli attendamenti che lo circondavano all'inconfessata ricerca della ragazza mora e ricciolina che aveva visto ballare con tanta grazia la sera precedente.

Trovarla non era semplice. Non solo perché Keerg stentava ad ammettere a se stesso di essere alla sua ricerca, né perché gli spazi erano ampi e le persone convenute per la fiera migliaia. Il problema stava piuttosto nel fatto che i luoghi, specialmente quelli sconosciuti, cambiano molto dal buio alla luce del giorno. Quella che la notte prima gli era sembrata la via principale del paese, per l'illuminazione più intensa e la folla più densa che la caratterizzavano adesso non era che una delle tante strade, più numerose di quante si aspettasse e assolutamente indistinguibile dalle altre. Infatti non riuscì a rintracciarla. Anche le tende degli accampamenti la sera si differenziavano ed erano riconoscibili per la quantità e la posizione delle luci; di giorno invece si distinguevano per il colore e la dimensione.

A non essere cambiato era il rumore, che si era ridotto fin quasi a spegnersi poco prima dell'alba, ma con la luce aveva ricominciato a salire ed era tornato a essere violento nella tarda mattinata, quando la musica aveva ripreso e le urla delle contrattazioni si erano fatte di nuovo piene. Il frastuono era tale che Keerg poté udire il boato di un tubo di fuoco laztebo solo perché proveniva da un luogo a lui molto vicino, da dietro una delle tende più esterne dell'accampamento che stava perlustrando in quel momento, sempre preso dalla sua inconfessata ricerca.

Mentre la mano gli correva automaticamente all'impugnatura della balestra che teneva in un fodero nascosto nelle pieghe del mantello, Keerg si incamminò nella direzione dalla quale aveva udito provenire il rumore. Non aveva alcun dubbio sulla sua origine, anche perché una

nuvola di fumo denso, tipica dei tubi di fuoco laztebi, si stava alzando da dietro la tenda che gli impediva la visuale. Piuttosto non riusciva a immaginare come un laztebo isolato fosse riuscito ad arrivare così vicino alla fiera e cosa potesse averlo indotto a manifestarsi in modo così pericoloso per lui.

Tutto gli fu chiaro quando ebbe aggirato l'ostacolo che gli impediva la vista: si trovò allora di fronte a uno spettacolo. Un uomo di mezz'età, a torso nudo e con indosso un paio di larghi bragoni blu secondo l'uso laztebo stava dimostrando le proprie capacità nell'impiegare un tubo di fuoco che era riuscito chissà come a procurarsi e a imparare a usare.

Aveva piazzato una vecchia botticella su una balla di paglia e da una decina di passi di distanza le puntava addosso il tubo. Una doga spezzata segnava il punto nel quale il bersaglio era stato colpito al tentativo precedente. Alcune decine di spettatori lo osservavano incuriositi da una distanza di sicurezza che neppure per i più arditi era inferiore ai cinquanta passi.

L'uomo aveva evidentemente predisposto una nuova magia e si stava preparando a scatenarla. Impugnava il tubo mimando la posizione che assumevano i laztebi prima di evocare il fuoco, con il supporto in legno del tubo appoggiato alla spalla destra. Con la mano destra azionava il meccanismo posto al punto di giunzione fra il legno e il metallo; fece infine un gesto secco, al quale seguì il rapido scatto di un ingranaggio, una scintilla appena visibile nella chiara luce della mattina, un clac metallico e poi nient'altro.

Il mago improvvisato rimase per un attimo immobile, come se aspettasse qualcosa che non avveniva. Infine si convinse che la magia non era riuscita e scaraventò il tubo a terra in uno scatto di rabbia. Qualcuno fra il pubblico rise e la folla che si era raccolta per l'esibizione cominciò a disperdersi.

Anche se non era riuscito perfettamente, lo spettacolo aveva incuriosito molto Keerg, che si avvicinò all'uomo e appena questi si fu calmato dalla rabbia che lo aveva preso, richiamò la sua attenzione e gli si presentò. Questi fece lo stesso e disse di chiamarsi Mandar-Laban, di professione mago e studioso del mondo delle meraviglie. E una meraviglia alla quale stava lavorando in quel periodo era rap-

presentata appunto dai tubi di fuoco usati dai laztebi e dalla polvere magica che serviva a farli funzionare.

Mandar-Laban era un gran chiacchierone; bastarono poche parole di Keerg e un atteggiamento disponibile all'ascolto perché il mago si lanciasse in lunghe e complesse spiegazioni. La sua teoria consisteva fondamentalmente nel fatto che la magia del tubo di fuoco non risiedesse nel tubo stesso, ma nella polvere che lo animava accendendosi e producendo il gran fumo che lanciava i sassi mortali, anche se non gli era ben chiaro come fosse possibile che del fumo muovesse dei corpi solidi. Da alcuni mesi Mandar-Laban conduceva esperimenti sulla polvere magica, della quale aveva ottenuto una prima formula abbastanza efficace, che contava di migliorare ancora con l'aggiunta di altri elementi che ne aumentassero la forza fino a ottenere una magia capace di abbattere le mura e scavare le montagne.

Non appena avesse avuto pienamente ragione dei misteri dei tubi di fuoco si sarebbe occupato di quelli nascosti nei guanti lanciabuchi.

Parlando Mandar-Laban si animava e agitava le braccia, gesto che veniva amplificato dalle maniche a sbuffo della giacca gialla e rossa che aveva indossato prima di mettersi a riporre i propri attrezzi. Dal racconto dei propri esperimenti il mago arrivò, praticamente senza che Keerg dovesse pronunciare una sola parola, a parlare dei sacrifici che aveva dovuto fare per portarli avanti e alla sua intenzione di recarsi quanto prima a Pairzit per sottoporre una supplica all'Imperatore.

I suoi studi erano infatti evidentemente di vitale importanza per l'Imperatore, gli pareva quindi giusto che gli venisse rilasciata una lettera d'ospitalità valida per ogni città e villaggio a lui soggetti, che lo liberasse una volta per tutte dalla preoccupazione di procurarsi di che vivere. Avrebbe potuto così trascorrere il tempo occupandosi esclusivamente dei suoi studi, senza doversi esibire in pubblico in quegli spettacoli da saltimbanco con i quali si guadagnava adesso il diritto all'ospitalità nei luoghi nei quali arrivava.

Mentre parlava il mago aveva quasi finito di riordinare le proprie cose. Era incredibile la quantità di oggetti che abilmente incastrati riuscivano a entrare nelle due sacche che costituivano il suo bagaglio, e probabilmente tutti i suoi averi. Quando ebbe finito di sistemare tutto e di esporre le proprie attività presenti e i progetti per il futuro

Mandar-Laban caricò le due sacche sulle spalle di un bomp dall'aspetto particolarmente gracile. Fatto questo il mago si congedò con un inchino, scusandosi della fretta con la quale era costretto ad allontanarsi e della quale non fornì nessuna ragione.

Keerg lo salutò a sua volta cerimoniosamente e rimase un po' a fissare la buffa figura del mago che si allontanava seguito dal proprio bomp prima di incamminarsi a sua volta verso la zona più animata degli accampamenti, dalla quale cominciavano ad arrivare aromi di cottura di pani di tub e di arrosti di carni speziate.

Non ebbe difficoltà a trovare una tavola imbandita presso la quale essere accolto per il pranzo.

Dopo mangiato Keerg si sentiva pesante, anche perché non era affatto abituato a un pasto così ricco a metà della giornata. Al seguito della carovana a quell'ora si faceva una breve sosta per consumare del cibo freddo e ripartire il più presto possibile, dato che la lunghezza del cammino da coprire ogni giorno era imposta dalla distanza esistente fra un luogo di tappa e il successivo. In quel giorno di riposo invece Keerg aveva mangiato e bevuto a sazietà e poté concedersi un sonnellino prima di riprendere il suo gironzolare in cerca di curiosità, con la vaga speranza di incontrare ancora gli occhi chiari e i capelli ricci della sera precedente.

Il giovane si fermava ogni volta che incontrava un crocchio di persone raccolte attorno a un giocoliere, un guaritore, un mago o qualche altro personaggio venuto a dare spettacolo o a offrire le proprie capacità davanti alla folla riunita in occasione della fiera.

Fu fortunato; quando ormai la speranza di rivedere la ragazza dai capelli ricci cominciava ad abbandonarlo, gli capitò di allungare il collo dietro un gruppetto di persone assiepate attorno a una veggente che prevedeva il futuro lanciando sette ossa di crotto su di un panno rosso scuro. Dalla posizione che le ossa assumevano dopo ogni lancio la donna desumeva il passato, il presente e il futuro di quanti si rivolgevano a lei.

Sul principio non la riconobbe. La vedeva di spalle e la sua posizione d'osservazione arretrata gli consentiva a stento di scorgerne la testa, con i capelli raccolti da una bandana blu dai fregi argentati, il collo e la parte superiore

del busto, stretta in un giabbetto, anch'esso blu, dalle ampie maniche celesti.

Proprio un atteggiamento particolare nel piegare il collo dette a Keerg l'impressione di familiarità che lo indusse a fare il giro del capannello e a osservare la veggente di fronte.

Gli bastò la visione di un ricciolino di capelli scuri che sfuggiva dalla bandana e si appoggiava sulla fronte per riconoscerla, anche se aveva il volto piegato verso il basso, a osservare le sette ossa di crotto che erano appena state lanciate. Quando lei rialzò la testa il giovane rivide i suoi occhi castano chiarissimo leggermente asimmetrici ed ebbe l'impressione di ricevere come un cenno di riconoscimento: non era stato niente di più del soffermarsi dello sguardo, ma bastò a farlo arrossire.

Intanto le sue spalle larghe e il fisico ben piantato gli avevano fatto guadagnare alcuni posti fra il pubblico ed era arrivato in seconda fila, in una posizione dalla quale oltre a osservare la ragazza poteva anche ascoltarne i vaticini.

In realtà più che fare previsioni la ragazza si stava scusando con le persone per le quali traeva gli auspici. Il loro passato le appariva chiaro e non aveva difficoltà a leggerlo nella posizione delle ossa di crotto, il presente anche appariva abbastanza riconoscibile. Il futuro invece era avvolto in una specie di nebbia impenetrabile; sembrava che gravasse sull'avvenire collettivo l'aspettativa di un grande evento, il cui esito sovrastava e condizionava il futuro di tutti quelli che si erano presentati a chiederle lumi. Ogni lancio diceva l'opposto di quello precedente, nessuna figura regolare riusciva a comporsi.

Era come se il futuro fosse dominato da un evento incombente di estrema importanza, dalla soluzione assolutamente incerta, e tuttavia capace di condizionare il destino individuale di moltissime persone. Dalle parole di lei si capiva che quello in corso non era il primo vaticinio mancato della seduta.

Mentre il consultatore si alzava insoddisfatto dal panchetto sul quale si sedevano a turno coloro che aspiravano a farsi svelare il futuro, il gruppetto dei curiosi stretto intorno alla veggente cominciò a sciogliersi dato che lo spettacolo non sembrava all'altezza delle premesse. Keerg si trovò così a rimanere in prima fila, proprio davanti alla ragazza. Non poté sfuggire al suo sguardo allegro, dal basso

in alto, dato che lei era seduta e lui in piedi, e quasi non si accorse di aver fatto un mezzo passo in avanti, arrivando a toccare con la gamba il panchetto sul quale ci si sedeva per lanciare le sette ossa e conoscere così il futuro.

Lei gli chiese se voleva conoscere la propria fortuna con una voce seria, che non aveva nulla del tono scanzonato usato fino a quel momento con gli altri curiosi del futuro. Senza aspettare una risposta con un cenno perentorio lo invitò a sedere sul panchetto. Keerg lo fece e i loro occhi si trovarono finalmente alla stessa altezza. Il giovane percepì nell'aria, lievissima, la fragranza del mughetto.

La ragazza raccolse le sette ossa di crotto, dalle forme consumate nel continuo strofinio. Riusciva appena a tenerle nelle piccole mani dalle dita affusolate. Allungò le braccia e le sue dita arrivarono a sfiorare quelle di Keerg, fra le quali depositò le sette ossa. Al giovane era sufficiente una sola mano per contenerle tutte; con un gesto secco e deciso le lanciò sul panno rosso scuro. Come dotate di vita propria le ossa si distribuirono a formare una figura dall'irregolarità strana, come dominata da un ordine trasversale.

La ragazza guardò le ossa con grande attenzione, per un periodo di tempo che a Keerg parve lunghissimo, poi rialzò il capo e lo fissò con i suoi occhi dall'insolito colore bruno chiaro, nelle cui iridi sembravano balenare pagliuzze d'oro.

— È strano — disse come parlando a se stessa — fino a questo momento le ossa sembravano mute riguardo al futuro e adesso invece gridano.

Con l'indice indicò l'osso più vicino a Keerg e ne spiegò il significato con la sola parola "Separazione", indicò poi le altre, in rapida successione attribuendo a ognuna il suo senso: "La prigione, la morte, il deserto, il mondo, l'Imperatore". Con l'ultima parola aveva chiuso il cerchio delle ossa, restava da interpretare l'ultima, che il lancio aveva fatto rotolare in disparte isolata in un angolo del panno rosso.

— Questo dice una cosa estremamente precisa: il tuo futuro si deciderà tutto in un solo momento, quando sarai andato all'appuntamento sotto la grande palma nera.

Keerg aveva la testa affollata di domande e cominciò a porle nell'ordine col quale se le sentiva nascere dentro. La ragazza pareva confusa quanto lui e sembrava travolta da

quel flusso di interrogativi per i quali non aveva risposta. Per conoscere il futuro occorre partire dal presente e quello del giovane era particolarmente incerto. Lei non sapeva nulla né della morte, né del deserto e neppure di dove si trovasse la palma nera ai piedi della quale il giovane avrebbe fatto uno degli incontri decisivi della sua esistenza. A ogni domanda finiva per rispondere con un'altra domanda, e questa volta era Keerg che non riusciva a offrirle l'appiglio per tentare di dare un significato al messaggio delle ossa.

Esse offrivano a chi le interrogava la possibilità di un approfondimento, spiegò la maga, ma una sola. Poi il loro potere si esauriva e non erano più capaci di dire nulla sul futuro di quella persona per almeno un ciclo completo delle lune. Keerg restò un attimo in dubbio su quale parola approfondire, poi la sua formazione militare gli dette la risposta: la cosa più importante non poteva che essere la più vicina. Avrebbe chiesto lumi sulla prigione.

Raccolse le sette ossa nelle mani, le agitò a lungo ma senza fretta e infine le lasciò cadere di nuovo sul panno rosso. Anche questa volta si disposero in un modo nel quale si riconosceva un ordine, anche se risultava molto difficile indicare quale. Anche questa volta la ragazza osservò a lungo le ossa prima di fornire una spiegazione, che però dette in termini molto diversi dalla precedente. Invece di scandire una parola per ciascun osso fece un discorso articolato, anche se mentre parlava le sue dita andavano indicando questo o quell'osso, come a segnalare quale fosse il punto esatto dal quale traeva il senso di quello che diceva in quel preciso momento.

Per quanto potesse parere strano non c'era un preciso motivo per l'imprigionamento di Keerg. Era la sua inadeguatezza all'ambiente nel quale si trovava a far sì che finisse rinchiuso dietro mura spesse. E non sembrava che lui potesse far nulla per evitarlo. Per riuscirci avrebbe dovuto cambiare troppi fattori del suo futuro, dato che tutte e sette le pietre indicavano concordi quello che sarebbe accaduto.

Fornite queste spiegazioni, la ragazza allargò le braccia come per scusarsi insieme delle cattive notizie e dell'incapacità propria e delle ossa di dire di più. Poi raccolse i sette oggetti magici e li ripose in una larga tasca che aveva nella gonna, piegò la nappa di stoffa rossa e annunciò che

doveva tornare alla propria tenda per dare una mano a preparare la cena.

Mentre se ne stava per andare Keerg trovò le parole per dirle che l'avrebbe volentieri vista ballare di nuovo quella sera, se avesse saputo dove poteva trovarla. Lei fece uno strano sorriso, diverso da quelli che Keerg ricordava di aver visto sulle labbra di altre donne, e lo invitò a cenare con lei e i suoi compagni di viaggio presso le loro tende, dove poi avrebbero ballato. Lo aspettava all'imbrunire; le tende erano ornate di drappi gialli e blu e si trovavano non lontano da lì. Indicò la direzione con la piccola mano e gli assicurò che non avrebbe avuto difficoltà a raggiungerle. Arrivato lì bastava che facesse il suo nome perché gli indicassero quale tenda fosse la sua e dove la si potesse trovare.

Il suo nome era Damatria.

Detto questo la ragazza si allontanò a passo spedito, sottobraccio i due panchetti sui quali sedevano lei e l'interrogante durante il lancio delle sette ossa di crotto e la loro interpretazione. Keerg la seguì con lo sguardo mentre si allontanava, apprezzandone sia le forme minute sia gli aggraziati movimenti. Era più turbato di quanto non sarebbe mai stato disposto ad ammettere.

Quando lei fu scomparsa, nascosta dalla folla che animava la fiera, Keerg si incamminò a sua volta verso il proprio accampamento, dove gli pareva opportuno farsi vedere prima di sera, per tenersi informato sulla partenza e per rendersi disponibile in caso di necessità impreviste.

Era quasi arrivato quando percepì che qualche cosa era cambiato nell'atmosfera che lo circondava. Era del tutto scomparso il sentore di festa che fino a quel momento riempiva l'aria nei suoni e negli odori, a esso si era sostituita un'atmosfera cupa che imponeva ai suoni asprezza e secchezza, mentre un vento gelido di nord-est allontanava gli odori di cibi imbanditi. Non si udivano più né canti, né musiche e neppure il chiacchiericcio allegro che proveniva dalla folla che si divertiva, o almeno era convinta di farlo.

Adesso tutte le conversazioni erano cessate e si erano spente anche le urla degli imbonitori. Si udivano solo grida di scherno, di rabbia, di minaccia, sempre meno isolate e più serrate. Ormai miste a qualche colpo secco e a rumori metallici.

Keerg era un soldato e conosceva i segnali che precedono e annunciano lo scontro, anche quando si tratta di una

semplice rissa. Senza che si comprendessero le ragioni e neppure l'origine di quello che stava accadendo la fiera si stava trasformando in un immenso tumulto. Era come se una tempesta la attraversasse, spazzando le tende, rovesciando i carri e sollevando la polvere fino a impedire quasi del tutto la vista di quello che accadeva.

Bande di scalmanati gonfi di birra di mecar verde si aggiravano per il paese e gli accampamenti che lo circondavano. Aggredivano chiunque si trovassero davanti, saccheggiavano e davano alle fiamme le tende e i carri non sufficientemente protetti che trovavano sul loro cammino.

Quando si accorse di quello che accadeva Keerg si mise a correre e raggiunse il più in fretta possibile l'accampamento delle propria carovana. Lì lo accolse con gioia il vecchio nano che stava organizzando la difesa dei carri e delle mercanzie con tutti gli uomini che si trovava sottomano. La sua preoccupazione era più che giustificata: non trascorse molto tempo dal ritorno di Keerg che una turba urlante si diresse verso l'accampamento, brandendo bastoni, qualche attrezzo da lavoro e parecchie torce accese. Gli uomini avevano gli occhi iniettati di sangue, ad alcuni la bocca schiumava letteralmente dalla rabbia e dall'eccitazione per la violenza che li animava. Agitavano le armi e le mani nude strette minacciosamente a pugno verso i difensori che li tenevano lontani dai carri con le punte delle picche.

Qualcuno lanciò una torcia, che passò in volo sopra la testa di Keerg e cadde a terra lontana dai carri. Ne seguì quasi subito una seconda, poi altre; una andò a infilarsi fra il timone e il pianale di uno dei carri carichi di barili di pesce sotto sale. La resina accesa penetrò rapidamente nel legno secco e la parte anteriore del carro cominciò a bruciare senza che nessuno potesse accorrere a contrastare le fiamme, dato che tutti gli uomini della carovana erano impegnati a fronteggiare la folla degli aggressori.

Fu lo spettacolo dell'incendio del carro a placare la loro aggressività. Guardavano il fuoco come incantati dal suo movimento cangiante; l'uno con l'altro si additavano il carro in fiamme e ridevano di gusto, dandosi grandi pacche sulle spalle e gridando di soddisfazione. Intanto il fuoco aveva raggiunto i barili di pesce che bruciavano scoppiettando e producendo un alone di fumo acre e puzzolente, che saliva verso l'alto di alcune braccia per poi ridiscende-

re verso il basso e appestare l'aria circostante. Una lievissima brezza spingeva il fumo verso la turba degli aggressori e questo fu sufficiente per allontanarli. Sempre gridando, tossendo e sghignazzando si voltarono per sfuggire alla nuvola pestilenziale che li avvolgeva e si diressero verso il centro del paese, sopra il quale si stava formando una larga nuvola scura dove si raccoglieva il fumo che saliva lento dai vari incendi appiccati qua e là dalle bande di scalmanati la cui aggressività si era improvvisamente accesa.

Non appena il pericolo immediato si fu allontanato gli uomini della carovana si precipitarono ad arginare le fiamme. Il vecchio nano, Keerg e pochi altri rimasero con le armi in mano a coprire loro le spalle, anche se non sembrava ce ne fosse alcun bisogno.

Alla tensione di qualche minuto prima, che sembrava dover preludere a un confronto violento, si era sostituita una calma assoluta. Non si udivano più le grida di rabbia degli uomini, ma solo i singhiozzi di qualche donna. L'impressione che tutto si fosse risolto e che ogni pericolo si fosse allontanato era così concreta ed evidente che nessuno trattenne Keerg quando decise di lasciare l'accampamento per andare in cerca di Damatria.

Questa volta non aveva dubbi sulla strada e la percorse rapidamente, anche se quello che vedeva attorno a sé non lo lasciava tranquillo. Soprattutto per la sua assoluta incomprensibilità. Dovunque c'erano tracce di violenze, saccheggi e distruzioni; tende abbattute, carri rovesciati, casse sfondate, tavole e panche ribaltati. Carcasse di guz e di bomp giacevano immobili a terra e anche qualche corpo umano era riverso e abbandonato in mezzo ai rottami di legno sparsi un po' dappertutto. Parecchie persone ferite erano adesso curate, mentre piccoli giakgiak se ne andavano in giro annusando furiosamente alla ricerca di una traccia dei loro padroni e quagliotte si aggiravano spaventate dopo essere fuggite dalle loro stie sfondate, senza che nessuno se ne curasse oltre i loro proprietari che le inseguivano nel generale disinteresse.

Mentre si avvicinava al campo di Damatria Keerg si accorgeva che i danneggiamenti si facevano sempre più gravi. I carri e le tende risparmiati dalle violenze si facevano rari, invece i corpi di uomini abbandonati riversi sul terreno cominciavano a essere numerosi. Quello era l'epicentro del tumulto, lì era avvenuta una vera e propria battaglia

fra due schieramenti, anche se era difficile immaginare come e da chi fossero stati formati.

Dell'accampamento dove era stato invitato per la cena non rimaneva praticamente nulla: le tende erano ridotte a pochi brandelli di stoffa appesi a dei pali anneriti dal fuoco, che ogni tanto un refolo di vento agitava, i carri erano stati quasi tutti rovesciati e parecchi, dati alle fiamme, stavano ancora bruciando. I guz e i bomp erano fuggiti dai recinti abbattuti, anche delle quagliotte e dei panzir non c'era nessuna traccia.

In mezzo alla devastazione si aggiravano uomini e donne alacremente intenti a cercare di porre rimedio al disastro e di recuperare il recuperabile. Alcuni si affaccendavano con secchi d'acqua attorno agli incendi, altri riportavano nei recinti aggiustati alla meglio le bestie che riuscivano a raggiungere. Altri ancora, soprattutto donne, si prodigavano a curare i numerosi feriti. Qualcuno piangeva le vittime mentre si ricomponevano le salme.

Keerg si muoveva fra quelle figure senza che nessuno si curasse di lui e senza sapere a chi rivolgersi per avere qualche informazione quando Damatria gli si parò dinnanzi con i suoi occhi bruni insolitamente chiari. Aveva il viso sporco di fuliggine e la bandana blu imbrattata di terra che le legava i capelli lasciava sfuggire parecchi riccioli. La gonna era stracciata in più punti e il giabbetto aveva uno strappo lungo un palmo sul fianco sinistro. Anche in quest'occasione però un delicato sentore di mughetto le aleggiava attorno.

La ragazza sorrise al giovane e lo salutò con un gesto del capo, che fu sottolineato dall'ondeggiare dei riccioli scuri che le contornavano la testa. Non pareva stupita di vederlo, ma piuttosto compiaciuta.

— Lo sapevo che saresti venuto — gli disse senza preamboli. — Ho lanciato molte volte le ossa di crotto e ho trovato parecchie linee che è opportuno tu segua per conto tuo, ma moltissime che ci uniscono.

"Non adesso però. Adesso devo seguire la mia gente. Raccoglieremo le poche cose che ci sono rimaste e ce ne andremo da questo paese troppo esposto alle maledizioni. Solo una tempesta abominevole può spiegare quello che è accaduto oggi.

"Se le linee che ci legano sono robuste come sembrano non si spezzeranno e ci faranno incontrare di nuovo, an-

che senza la nostra volontà. Allora ti offrirò quel banchetto che questa mattina ti ho promesso."

Pronunciate queste poche frasi Damatria si infilò una mano nel corsetto che le stringeva un seno minuto, ma che non era difficile immaginare particolarmente sodo, e ne estrasse un sottile bracciale di metallo dal quale pendevano alcuni piccoli ciondoli. Fece cenno a Keerg di avvicinare la mano sinistra e gli fissò al polso il bracciale, ancora caldo del proprio corpo.

— Questi potrebbero tornarti utili — gli diceva intanto, mentre indicava i piccoli pendenti. — Il sole è per la vita, la luna per la morte, il cuore per la salute e la lampada serve a illuminare nella notte, quando più ce n'è bisogno.

Keerg ascoltava quello che lei gli diceva in fretta, ma era confuso e non capiva esattamente cosa stesse accadendo a lui e intorno a lui. Non si aspettava un incontro di quel tipo né un regalo così poco comprensibile. Prima che si rendesse conto di quello che succedeva Damatria lo stava già salutando.

— Quando ti servirà uno dei miei ciondoli sono sicura che saprai come usarlo — gli disse a mo' di congedo, poi gli si avvicinò così tanto che lui poté cogliere appieno il profumo fresco di mughetto della pelle di lei, si alzò sulla punta dei piedi e avvicinò rapidissima la sua bocca a quella del giovane in un bacio velocissimo nel quale fece una comparsa anche una linguetta agile, che sfiorò le labbra di Keerg di sorpresa. Il giovane tentò di cingerla con le braccia, ma lei si sciolse agilmente e fece un passo indietro, sorrise di nuovo, salutò con la mano, si voltò e corse via.

Solo allora Keerg riuscì a dire: — Non andartene.

Furono le uniche parole pronunciate da lui durante il loro incontro, e probabilmente lei non le udì neppure. Si era già allontanata.

La bottega del maestro ebanista

Anche se i tumulti si erano completamente placati il vecchio nano che comandava la carovana rinforzò i turni di guardia notturni e non aspettò la luce per fare svegliare e preparare tutti. Prima ancora che albeggiasse fece partire i carri. Di quello bruciato si erano salvati solamente alcuni barili di pesce salato, le due ruote di sinistra e pochi altri

attrezzi. Il tutto era stato suddiviso fra gli altri carri ai quali erano stati aggiogati anche i quattro bomp che originariamente trainavano quello distrutto.

La marcia procedette spedita, su di una strada che si faceva via via più larga e dal fondo migliore. Anche il numero di viaggiatori che si incontravano era in continuo aumento. Agli alti carri per il trasporto delle merci si univa qualche agile letticlavio per ricchi che volevano spostarsi con comodità, ma non mancavano neppure viaggiatori in piccoli gruppi, a coppie o persino isolati che si muovevano a dorso di guz o a piedi, appoggiandosi a lunghi bastoni che eventualmente potevano tornare utili per scacciare qualche giakgiak randagio che la fame avesse reso troppo intraprendente.

Il giorno, e soprattutto la notte, erano prese le consuete precauzioni contro possibili aggressioni, ma la tensione si era allentata. Da quelle parti, assicuravano i più esperti membri della scorta, non avevano mai osato avventurarsi le bande di laztebi che in zone più distanti da Pairzit assalivano i convogli. I laztebi avevano paura dei reparti di soldati imperiali che battevano la regione e anche la grande magia dell'Impero aveva la sua parte nel tenerli lontani. Era nel Palazzo dei Custodi a Pairzit che venivano conservate le insegne del potere: la corona, lo scettro e il mondo, saldati dai maghi dell'Impero nel grande incantesimo che dava sostanza all'autorità dell'Imperatore e gli consentiva di governare su tutti gli uomini delle Terre Note. Neppure ai laztebi piaceva sfidare troppo da vicino il grande potere magico che i tre oggetti insieme erano in grado di sprigionare.

Queste considerazioni facevano sì che col procedere del cammino la marcia di avvicinamento a Pairzit perdesse per Keerg le caratteristiche di una spedizione piena di rischi per trasformarsi ogni giorno di più in una specie di viaggio di piacere, anche se molto faticoso.

L'attacco arrivò assolutamente inatteso la sera del penultimo giorno di cammino, a una sola tappa di marcia dalle porte di Pairzit, quando nessuno se lo aspettava più, quando persino il vecchio nano aveva smesso di rimproverare gli osservatori per l'impegno mai sufficiente nel controllare in tutte le direzioni che non ci fossero pericoli in vista.

La strada procedeva diritta in una stretta pianura fra due sistemi di morbide colline, seguendo il corso tranquil-

lo di un fiumiciattolo, poi piegava bruscamente a destra per aggirare, in una lunga curva sulla sinistra, un montarozzo ripido che bloccava il passaggio. Il campo di visibilità si restringeva all'altezza della prima curva e rimaneva impedito per tutta la lunghezza della seconda, con le pendici del montarozzo che lo limitavano a qualche decina di passi. Se la carovana si fosse trovata più distante da Pairzit il vecchio nano avrebbe mandato in avanscoperta parecchi esploratori prima di infilarsi con i carri in una strettoia di quel genere. La stanchezza per la giornata di marcia, la prossimità con la stazione di posta dove avrebbero trascorso la notte e soprattutto la vicinanza della capitale imperiale con la sua rassicurante promessa di protezione fisica e magica, fecero invece sì che si accontentasse di spingere il più avanzato dei suoi uomini a dorso di guz di un centinaio di passi oltre la testa della carovana, dove stavano lui e Keerg.

La trappola scattò quando l'ultimo carro ebbe effettuato la prima curva. Allora, da dietro la vegetazione che si trovava piuttosto folta alla destra della strada, dove il pendio saliva più dolcemente, sbucarono gridando una quarantina di laztebi dai larghi bragoni gialli e verdi, a dorso di agilissimi guz, avvezzi alle lunghe corse sui terreni aridi e pianeggianti dell'est. Gli uomini disposti a protezione del convoglio fecero appena a tempo a imbracciare le armi che i laztebi, nove o dieci maschi e almeno una trentina di femmine, furono loro addosso. Il combattimento fu subito a corpo a corpo; i difensori non avevano avuto il tempo di mettere mano alle loro armi da lancio mentre i laztebi evidentemente preferivano non usare i tubi di fuoco che portavano legati alle selle dei guz per non richiamare con il loro frastuono l'attenzione di qualcuno che sarebbe potuto accorrere in soccorso della carovana.

Keerg solamente disponeva di un'arma della maneggevolezza della balestra a mano che Qhoet gli aveva lasciato e fece in tempo a estrarla da sotto il mantello, dove la teneva sempre carica. Prima di mettere mano alla spada il giovane lanciò un quadrello verso la testa del più vicino dei laztebi che stavano arrivando. Il colpo andò perfettamente a segno: con uno schiocco di ossa spappolate il quadrello si piantò nella fronte verdastra e rugosa del laztebo che cadde dal guz che montava. Impaurita e priva di comandi

la bestia si allontanò velocemente, saltellando sulle due grosse zampe.

Quando il vecchio nano vide l'arma usata da Keerg gli disse di riporre la spada e di ricaricare subito la balestra; avrebbe pensato lui a proteggerlo dagli assalti dei laztebi durante l'operazione. Il giovane capì quanto fosse saggia la decisione del nano e si affrettò a metterla in pratica.

Raggiunse una posizione nella quale la pesante struttura di un carro gli copriva le spalle e, mentre il nano gli stava davanti e teneva a distanza i laztebi roteando una lunga spada a due mani, estrasse la macchinetta con la quale tendere la corda della balestra. Quando l'operazione fu compiuta infilò nella guida un quadrello, prese con calma la mira e poi premette il grilletto che liberava il colpo. Con assoluta precisione il quadrello si infilò nel torace di una lazteba che si trovava a pochi passi di distanza, penetrando quasi completamente in mezzo alle due tette superiori. Lei si portò le mani al petto e subito furono lordate dal vischioso sangue giallastro dei laztebi, ma già Keerg non la guardava più preso com'era dal ricaricare la balestra quanto più in fretta possibile.

Se lui e il vecchio nano se la cavavano abbastanza bene, lo stesso non si poteva dire degli altri difensori della carovana.

Dei tre uomini della scorta posti in retroguardia due erano già stati uccisi dai laztebi. Il terzo si era rifugiato sul penultimo carro. Su di esso erano caricate tre immense giare di terracotta dall'alto delle quali il superstite si difendeva insieme ad alcuni conducenti.

Altri laztebi intanto avevano staccato i bomp dell'ultimo carro e li portavano via; uno dei carri centrali invece era stato rovesciato e aveva disperso su di un lato della strada il suo carico di vasetti di coccio pieni di marmellata e di biscotti secchi aromatizzati alla zeo. Per ribaltare il carro i laztebi avevano costretto i bomp che vi erano aggiogati a una specie di conversione, così che alla fine il veicolo si era abbattuto sopra gli animali che lo trainavano. La bestia più vicina al carro ne era rimasta schiacciata e le sue tre zampe di destra quasi amputate: il sangue scorreva in mezzo ai biscotti e alle marmellate in un impasto nauseante sopra il quale gli altri bomp, intrappolati dalle imbracature e terrorizzati, scalciavano e si dibattevano. Lo spettacolo sembrava divertire molto i laztebi, che alla sua vista

perdevano ogni interesse per gli assalti agli altri carri e preferivano fermarsi a osservare ridendo l'agonia del bomp straziato e i movimenti scomposti che il terrore dettava agli altri.

Un laztebo si era chinato dal guz che montava e aveva raccolto da terra dei biscotti alla zeo e si era messo a mangiarli con gusto e avidità, presto imitato da parecchi altri, incuranti del fatto che fossero più o meno impiastricciati di sangue e marmellata.

Intanto Keerg, sempre protetto dalla lunga spada abilmente maneggiata dal nano, continuava a impiegare con precisione la sua balestra. Ricaricava rapidamente ma senza impazienza, prendeva la mira con cura e solo a colpo sicuro lasciava partire il quadrello che andava a piantarsi con uno schiocco nella testa o nell'addome leggermente chitinoso di un laztebo. Colpiva di preferenza i maschi, non perché fossero più pericolosi (nonostante la minore massa fisica erano le femmine a essere più aggressive), ma perché Keerg sapeva che buona parte della loro combattività dipendeva da una forma di esibizionismo ostentato davanti ai maschi. Scomparsi loro anche l'ardore delle femmine si sarebbe probabilmente spento.

E così fu. Quando il settimo quadrello di Keerg si piantò nel fianco dell'ultimo laztebo maschio ancora in grado di reggersi sul dorso di un guz anche le femmine sembrarono tramortite dal colpo e smisero di accanirsi sui difensori della carovana. Riunirono invece le proprie prede, raccolsero i feriti e si diedero alla fuga, scomparendo nella vegetazione dalla quale erano comparse.

Keerg stava allora ricaricando la balestra per la decima volta. Udì un rumore di legno spezzato e sentì farsi leggera la resistenza della macchinetta con la quale tendeva la corda dell'arma. Capì che qualche cosa si era rotto, bastò un'occhiata per scoprire che uno dei dodici pezzi maggiori si era spezzato in due di netto; la scarsa e imperfetta manutenzione del delicatissimo meccanismo ne aveva compromesso l'equilibrio di elasticità, l'uso ripetuto aveva fatto il resto. La bellissima arma era ormai inservibile e Keerg sapeva che solo pochi esperti artigiani in tutto l'Impero erano capaci di rimetterla in grado di funzionare.

Qualche ora dopo la fine del combattimento i sei carri superstiti della carovana oltrepassavano mestamente i grandi portoni di accesso alla zona protetta del posto di

tappa. A bordo di uno di essi si trovavano i corpi dei quattro uomini caduti nello scontro. I sette che erano rimasti feriti così gravemente da non poter rimontare sui guz o sedere a cassetta erano distesi su di un altro. Due di loro erano in grave pericolo di vita.

Per l'ultima tappa il nano si accordò con un altro capo carovana per fare il viaggio insieme, in modo da garantire una difesa più efficace con l'unione delle due scorte. Non era mai accaduto che una carovana fosse assalita in forze quasi alla periferia di Pairzit, fino al giorno precedente aveva considerato assolutamente sicuro il tratto finale del percorso, ma quello che era successo lo aveva reso particolarmente diffidente. La marcia procedette però senza intoppi e Pairzit fu raggiunta a metà del pomeriggio. Non fu però possibile entrare subito in città.

Già qualche migliaio di passi prima di arrivare alla Porta del Mare, dalla quale sarebbero dovuti entrare, i componenti della carovana si erano accorti della particolare lentezza con la quale procedevano lungo una strada insolitamente ingombra di carri di tutte le forme e dimensioni.

Quando dalla cassetta del primo carro della carovana già si distingueva il cippo che segnalava i duemila passi dalla porta del Palazzo dell'Impero, la teoria dei veicoli si bloccò completamente. Il nano inviò allora Keerg sul suo guz a cercare di scoprire che cosa avesse creato un simile blocco su di una delle maggiori strade dell'Impero.

Keerg spinse avanti il guz lungo la piccola striscia di strada lasciata libera dai veicoli immobilizzati. Dopo alcune centinaia di passi dovette abbandonare del tutto il percorso pavimentato e procedere nei campi dove per fortuna il terreno era abbastanza consistente da sostenere il suo peso e quello della bestia che montava. Il guz avanzava svelto sulle due robuste zampe e con qualche passo più lungo scavalcava senza problemi i fossati scavati per l'irrigazione. Percorsi così un altro migliaio di passi Keerg cominciò a udire un suono in lontananza, come una melodia triste che variava sopra alcune note fisse, ritmata dal rintocco di tamburi. Stava percorrendo in quel momento un tratto di strada in leggera salita, che si arrampicava con un unico tornante sulla sella di una bassa catena di colline che era necessario superare per raggiungere Pairzit. Forzando il guz a tagliare il cammino lungo il percorso più erto e più breve, che evitava il tornante, Keerg si trovò di col-

po a scollinare e vide davanti a sé, a poco più di cinquecento passi di distanza, Pairzit in tutto il suo splendore architettonico.

Le mura massicce della città, costruite nella pietra tipica della regione, dalle striature verdastre, erano alte almeno quaranta braccia e sovrastate da torri alte altre venti. Dietro si scorgevano disordinate le torri e le cupole dei palazzi e dei templi della città, illuminate dal sole vicino al tramonto che ne ravvivava i colori con la sua luce rossastra. Particolarmente brillante una grande cupola dall'ampio lucernario, interamente ricoperta da lastre di grundo lucidissimo che luccicavano riflettendo i raggi del sole.

Le mura, che non era difficile immaginare molto spesse, si aprivano a destra e sinistra a perdita d'occhio in una teoria continua di torri tutte uguali. Proprio davanti al punto di osservazione di Keerg si apriva la grande Porta del Mare. Due torri gemelle collegate da un passaggio a forma di onda situato a trenta braccia d'altezza sorreggevano gli immensi battenti di legno rinforzato da grandi piastre di metallo brunito. La strada che usciva dalla porta si incrociava dopo poche decine di passi con quella che seguiva il perimetro della città mantenendosi all'esterno delle mura, poi proseguiva verso il punto dove si trovava Keerg nella direzione del mare. Poco dopo l'incrocio, verso l'esterno, una fila di nani picchieri bloccava il passaggio. Da questo dipendeva l'arresto di tutti i veicoli diretti verso la città, che non potevano né entrare a Pairzit attraverso la Porta del Mare né imboccare la strada che circondava la città.

Il blocco stradale serviva a consentire il passaggio a un reggimento di nani picchieri che stava uscendo in quel momento da Pairzit. Al suono lamentoso delle pive ritmato dal battito cadenzato dei tamburi, tercio dopo tercio i nani passavano sotto la porta, raggiungevano l'incrocio e lì piegavano a sinistra verso sud. Ogni tercio era composto da un centinaio di picchieri, tutti vestiti in abiti sgargianti, con grandi sbuffi gialli, verdi e rossi, in testa portavano ampi cappelli dalle larghe tese e dalle lunghe piume. Le unità marciavano precedute dalla propria bandiera e seguite da un paio di carri di rifornimenti trainati da grossi bomp. Di tanto in tanto transitava una sezione di baliste da campagna, montate su grandi ruote piene e trainate da guz da tiro aggiogati in pariglie di quattro. I suonatori di pive e i tamburini chiudevano la marcia di ogni tercio.

Lo spettacolo dei nani picchieri splendidamente vestiti, delle bandiere, della musica e del movimento organizzato di tante persone e veicoli era veramente grandioso.

La colonna pareva interminabile. La testa era così lontana che non si distingueva più e i reparti continuavano a uscire dalla Porta del Mare, perfettamente inquadrati e splendidamente equipaggiati. La gente bloccata fuori città dal passaggio dei picchieri non sembrava contrariata per il contrattempo e si era invece disposta per godersi lo spettacolo distribuendosi lungo l'itinerario delle truppe e salutando con lunghi applausi i soldati in marcia.

Keerg era curioso di sapere quale motivo stesse dietro a quello spiegamento di forze, evidentemente insolito, ma nessuna delle persone che gli stavano vicino gli sembrava potesse essere informata in merito. Si trattava di contadini che portavano in città derrate alimentari: non potevano sapere la ragione per la quale l'esercito imperiale, o una sua parte consistente, si stava mettendo in movimento.

I nani picchieri continuarono a sfilare ancora per quasi un'ora, poi passarono anche gli ultimi carriaggi e finalmente fu tolto il blocco alla strada e il traffico dei civili poté lentamente riprendere, anche se occorse molto tempo perché la lunghissima fila di carri bloccati riuscisse a rimettersi tutta in movimento.

Non appena il transito riprese Keerg girò il suo guz e gli fece scendere a balzelloni la pendenza in cima alla quale si trovavano, per poi dirigersi verso la carovana al piccolo trotto, anche questa volta passando attraverso i campi dato che la strada era ingombra di veicoli che cominciavano a muoversi in direzione contraria alla sua. Raggiunta la carovana che era ancora ferma poté recare la buona notizia dello sblocco della strada e della prossima ripresa del movimento.

La lentezza con la quale la lunghissima colonna che si era creata fuori dalla Porta del Mare si mosse fu tale che era già buio da un pezzo quando la carovana di Keerg raggiunse il caravanserraglio dell'ovest a Pairzit. I conducenti dei carri e gli uomini della scorta erano così stanchi che si misero a dormire senza strigliare le bestie, limitandosi a staccarle dai gioghi, a togliere loro di dosso le bardature e a spingerle nei recinti comuni dove avrebbero trovato qualche cosa da mangiare.

Per un tacito accordo la mattina successiva tutti se la

presero con calma, si alzarono che il sole era già alto e si rifocillarono con comodo. Solo allora il nano che aveva comandato la spedizione salutò i componenti della scorta e distribuì a tutti le lettere di ringraziamento.

Keerg sellò allora il suo guz e si inoltrò nelle strade della capitale incamminandosi alla volta del Palazzo dei Custodi, la cui alta torre campanaria spiccava sopra i tetti dei palazzi patrizi nel centro della città.

Se la decadenza di Attras era evidente, occorreva un occhio esperto per scorgere quella di Pairzit. Le sue strade erano affollate di gente benvestita, mentre animali da sella e da compagnia erano così vari, fino ai pittoreschi mufoni dalle lunghe piume, e così numerosi da intralciarsi a vicenda e bloccare il passo ai carri di ogni forma e misura che circolavano per le strade, trainati da pariglie composte anche da dieci bomp. Le botteghe degli artigiani che risuonavano del rumore degli strumenti di lavoro e il viavai dei contadini che portavano i prodotti della campagna e ritiravano i manufatti cittadini dimostravano un'attività di scambio molto vitale. Non era difficile poi incontrare maghi di ogni tipo avvolti nei loro mantelli ampi e coloratissimi, per distinguere la loro specialità, fino a quelli iridescenti dei maghi di corte, che dovevano occuparsi della manutenzione del grande incantesimo che sosteneva l'esistenza stessa dell'Impero.

I segni della crisi erano piccoli e poco visibili: un palazzo dalle forme evidentemente patrizie troppo a lungo privato di lavori di manutenzione, fino a ridursi a un'abitazione per vagabondi che non si curavano dell'acqua che filtrava dal tetto a ogni temporale; code di mendicanti per la distribuzione di qualche ciotola di minestra calda dietro alle dimore nobiliari, e soprattutto un occhio esperto si sarebbe stupito per la scarsezza di viaggiatori provenienti dal sud, dalle regioni più ricche dell'Impero, quelle confinanti con l'Oltreduna, quelle dove si produceva la zeo, la potente droga la cui esportazione consentiva all'Impero di procurarsi fuori dai propri confini tutto quello che non era in grado di produrre all'interno.

Ma c'era un altro segno di crisi, ancora più sottile e difficile da cogliere da parte di un viaggiatore come Keerg, che si limitava ad attraversare la città ammirando la magnificenza dei palazzi e la ricchezza degli abiti dei loro abitanti. Era sorta e si andava diffondendo anche a Pairzit la ten-

denza a sottostare al potere delle pietre magiche che arrivavano da Oltreduna e dalle Terre dell'Est.

Le sferette punzonate e i piccoli dischetti con impresso sopra l'aevar dagli occhi smisurati avevano acquisito grandi poteri, molti avevano ceduto alla loro malia ed erano disposti a lavorare o a cedere qualsiasi bene pur di entrarne in possesso. Ma Keerg non si poteva accorgere di questo.

Semmai si sforzava di trovare la bottega di un maestro ebanista dal quale far riparare la balestra a mano di Qhoet che si era rotta al termine dello scontro con i laztebi due giorni prima. Lungo le strade più larghe, le arterie principali dal traffico intenso, si affacciavano soprattutto i palazzi patrizi con le loro entrate di rappresentanza. Per trovare gli usci delle botteghe e le porte per i contadini che venivano in città a scambiare le loro merci bisognava inoltrarsi nel dedalo delle viuzze laterali, dalle quali uscivano insieme i suoni del lavoro manuale e gli odori di una vita animale troppo rinserrata e promiscua.

Solo dopo aver raggiunto la piazzetta sulla quale si affacciava il Palazzo dei Custodi Keerg si decise a infilarsi in una stradina alla ricerca dell'ebanista di cui aveva bisogno.

Fu fortunato, o almeno gli sembrò di esserlo. Percorsi pochi passi vide un ampio portone aperto che si affacciava su di una corte interna molto luminosa al centro della quale era in fase di montaggio una complicata macchina di legno di ottima fattura, della quale era difficile immaginare la funzione.

Legato il guz a un anello infisso nel muro della casa, Keerg entrò nel portone e subito poté vedere un uomo di mezz'età comparire da dietro la macchina con in mano una piccola lima e alcuni pezzetti di legno. Gli abiti da lavoro, le maniche rimboccate, il piglio deciso insieme a delicatezza, equilibrio e armonia di movimenti lo facevano riconoscere immediatamente come un maestro artigiano.

Keerg lo salutò, si scusò per il disturbo che arrecava e gli mostrò la balestra. L'artigiano ebbe un attimo di stupore quando vide un oggetto di quella natura in mano a un giovane che tutto indicava come un provinciale e nulla come un imperiale, ma subito si riprese e si congratulò per la bellezza dell'arma.

Con mano esperta liberò la cerniera del teniere e lasciò che le varie parti della balestra si depositassero con delicatezza su di un ripiano ai bordi del quale erano disposti in

bell'ordine alcuni attrezzi. Il pezzo rotto era una specie di forcella, in legno di querata, uno dei cui bracci si era spezzato quasi di netto. L'artigiano saggiò le altre parti dell'arma e come parlando fra sé e sé notò che la manutenzione lasciava alquanto a desiderare. Non c'era da stupirsi quindi se la forcella si era spezzata: né lei né alcune altre parti della balestra avevano conservato la giusta elasticità per funzionare come avrebbero dovuto.

Keerg ammise la propria scarsa pratica nel passare olio e cera sui delicati ingranaggi e chiese all'artigiano di rimettergli in funzione l'arma. In cambio gli avrebbe lasciato la barretta dei favori che aveva ricevuto da Qhoet e che questi aveva prima ricevuto da Zumornar. L'artigiano si dichiarò felice di aiutare il giovane e aggiunse che probabilmente aveva nel magazzino un pezzo già pronto che si sarebbe potuto facilmente adattare per sostituire quello rotto.

Si allontanò alla sua ricerca lasciando Keerg a contemplare la grossa macchina in costruzione della quale continuava a sfuggirgli la funzione: su di un tronco centrale piuttosto tozzo si innestavano esilissime propaggini tutte collegate fra di loro, come se fossero destinate a operare contemporaneamente, anche se si protendevano in tutte le direzioni. Il giovane si ripromise di chiedere all'artigiano informazioni sulla destinazione della macchina non appena questi fosse ritornato.

Non dovette aspettare molto. Il costruttore del meccanismo fu presto di ritorno e con lui c'erano anche quattro imperiali, uno dei quali portava sulla spalla sinistra le insegne d'oro dei custodi, delle quali Keerg aveva sentito parlare. Pur non avendole mai viste le riconobbe subito e non ebbe il minimo dubbio.

Senza che Keerg quasi se ne rendesse conto gli imperiali lo circondarono mentre il custode cominciava a interrogarlo con svelta fermezza, se non con brutalità. Voleva sapere come avesse fatto a procurarsi un'arma che solo un imperiale poteva possedere, se non altro per le nozioni indispensabili a curarne la corretta manutenzione, che peraltro il giovane aveva dimostrato di non possedere.

Keerg non disponeva di grandi capacità di raccontare. Anche nei momenti nei quali ad Attras ci si raccoglieva attorno al fuoco con in mano una tazza di vino caldo di sandalo, d'inverno, e si raccontavano storie e avventure lui era

fra quelli che ascoltavano e non fra quelli che intrattenevano gli altri con l'abilità delle parole.

Prima di presentarsi al Palazzo dei Custodi Keerg si era immaginato di trovare il tempo per riordinare un'ultima e decisiva volta i pensieri che aveva rimuginato tutte le sere prima di addormentarsi e nelle lunghe ore di marcia a dorso di guz. In quell'occasione avrebbe scelto a una a una le parole da usare per raccontare la propria storia e spiegare con esattezza i termini della missione della quale era stato incaricato. Aveva anche immaginato che il colloquio con l'imperiale che lo avrebbe ricevuto si sarebbe svolto in termini amichevoli, come era sempre avvenuto con Qhoet, e che non avrebbe avuto la forma di un interrogatorio che adesso invece manifestava.

Colto impreparato e interrogato con modi bruschi Keerg non fu in grado di convincere il custode della propria assoluta buonafede. Tentò di rabbonirlo mostrando il sigillo da imperiale che Qhoet gli aveva affidato in punto di morte e che ora lui portava legato al collo, ma tutto quello che ottenne fu di farsi sequestrare l'oggetto. Se fosse stato più esperto nel modo di comportarsi degli imperiali Keerg avrebbe capito di essere stato sfortunato a incontrare il custode proprio quel giorno. Avrebbe scorto i segnali di una tensione particolare, di una preoccupazione e di una diffidenza ben maggiori di quelle abituali nei confronti dell'insolito e del non perfettamente chiaro.

Al custode bastarono comunque pochi minuti per decidere che il caso era complesso e non poteva essere risolto sui due piedi nella bottega dell'ebanista. Keerg doveva venire al Palazzo dei Custodi, dove sarebbe stato ascoltato con attenzione prima di decidere il da farsi. Il giovane non aveva scelta e dovette incamminarsi in mezzo agli imperiali. Quello che lo seguiva aveva impugnato minacciosamente la propria balestra a mano e aveva tutta l'aria di essere intenzionato a usarla nel caso Keerg avesse tentato la fuga.

Il gruppetto si avviò a passo sostenuto e rimontò la stradina che portava alla piazzetta sulla quale si affacciava il palazzo dove erano diretti. L'ampia facciata di pietra lavorata in un bugnato largo e sporgente era ingentilita in alto da otto ampi finestroni. In basso la sola apertura era il grande portone di legno scuro, un'unica immensa anta chiusa, davanti alla quale stavano due imperiali di guardia.

Quando Keerg e i suoi catturatori arrivarono davanti al Palazzo dei Custodi il portone cominciò a sollevarsi silenziosamente, seguendo guide perfettamente dimensionate e ingrassate, privato di ogni senso di pesantezza. Raggiunta un'altezza sufficiente a far passare un uomo il portone si bloccò e il gruppetto entrò nel palazzo. Appena furono passati la grande anta cominciò subito a ridiscendere.

L'androne nel quale si trovavano era poco illuminato, ma Keerg riuscì egualmente a notare come alla manovra del portone evidentemente pesantissimo si trovasse un solo addetto che per alzarlo e abbassarlo si limitava a ruotare una manovella senza dover fare alcuno sforzo, tanto ben fatto e privo di attriti era il sistema di argani, pesi e contrappesi che governava il movimento.

Appena entrato il gruppetto girò a sinistra e imboccò uno stretto corridoio che conduceva direttamente a una porta sorvegliata da un altro imperiale. Con poche parole il custode ordinò che venisse aperta la porta, bloccata da una complicata serratura che scattò a una minima pressione esercitata con la mano dall'uomo di guardia.

Keerg fu fatto passare e subito dopo la porta si richiuse dietro di lui. Si intese chiaramente lo scatto della serratura che la bloccava nuovamente. L'essere passato dalla piena luce dell'esterno ad ambienti sempre meno illuminati aveva permesso ai suoi occhi di abituarsi gradualmente alla semioscurità nella quale si trovava adesso. Non gli fu quindi difficile valutare in che luogo fosse arrivato e in compagnia di chi si trovasse.

La stanza dove era rinchiuso era quadrata e misurava circa sei braccia di lato. La poca luce proveniva dall'alto, da un'apertura nel muro così piccola che da dove si trovava lui non si riusciva a scorgerne l'esatta posizione. Probabilmente era possibile farlo quando i raggi del sole la attraversavano direttamente. Il mobilio era formato da quattro panconi di legno incassati nel muro agli angoli della stanza, da un massiccio tavolo anch'esso di legno posto al centro e dai quattro sgabelli che lo circondavano. Sul tavolo era posata una lampada, spenta, evidentemente destinata a fornire l'illuminazione per la notte.

Su uno sgabello era seduto uno dei compagni di cella di Keerg, l'altro era disteso sul pancone in fondo a destra, ri-

spetto alla porta dalla quale il giovane era entrato. Keerg constatò con stupore di conoscerlo; si trattava di Mandar-Laban, il mago che a Orrevud si esibiva con il tubo di fuoco dei laztebi. Indossava ancora gli ampi bragoni blu e la giacchetta dalla maniche a sbuffo, che anche se di panno pesante non sembrava sufficiente a ripararlo dal freddo e soprattutto dall'umidità dell'ambiente nel quale si trovava rinchiuso.

L'altro ospite era sicuramente vestito molto meglio. Indossava l'abbigliamento tipico di un ricco mercante del sud che fosse venuto a Pairzit per affari e non avesse badato a spese per difendersi da un clima più rigido di quello al quale era abituato. Aveva giacca e pantaloni rosso mattone di calda emur, stivaletti di cuoio morbidissimo, in vita una larga cintura di tessuto intrecciato dai colori accesi; posati sul piano del tavolo un ampio mantello di un azzurro intenso del quale si immaginava la morbidezza e un turbante dello stesso colore sormontato da un vaporosa piuma bianca.

Mandar-Laban riconobbe per parte sua il nuovo arrivato e fece le presentazioni, in uno stile decisamente troppo formale per l'ambiente nel quale avvenivano.

L'uomo in abito da mercante di chiamava Sandar-lo e la sua attività consisteva proprio nell'organizzare grandi scambi di merci fra le città del sud, ai confini del deserto, dove arrivavano i prodotti dell'Oltreduna per l'acquisto soprattutto della preziosa zeo, e la capitale. Era stato arrestato e rinchiuso perché a Irriz, la città nella quale la sua famiglia abitava, stavano accadendo fatti che destavano molta preoccupazione a Pairzit. Nemmeno lui sapeva bene di che cosa si trattasse, ma si parlava addirittura di rifiuto di riconoscere l'autorità dell'Imperatore e di pretese d'indipendenza.

Quando era giunta voce di questi avvenimenti la maggioranza degli irriziti presenti nella capitale si era affrettata ad allontanarsi, mentre i pochi che non erano riusciti a scappare abbastanza in fretta erano stati catturati dagli imperiali. Sandar-lo aveva pensato che il suo status sociale lo avrebbe messo al riparo da ogni pericolo, ma così non era stato e adesso si trovava rinchiuso in attesa, non sapeva neppure lui, di che cosa.

Le ragioni dell'arresto di Mandar-Laban erano molto più semplici. Nel clima di sospetto che regnava già da pa-

recchio tempo in città era bastato che se ne andasse in giro vestito da laztebo portando in spalla il suo tubo di fuoco perché venisse preso e rinchiuso.

Ormai erano due giorni che si trovava lì, senza che nessuno si fosse curato di venire neppure a dirgli per quanto tempo intendessero trattenerlo o quale sarebbe stato il suo destino. Sandar-lo era arrivato diversi giorni prima di lui e si trovava in una situazione analoga. Due volte al giorno ricevevano del cibo, neppure troppo scadente, ma la guardia non rispondeva neppure alle richieste di informazioni relative al loro futuro.

Keerg, che fino a quel momento era rimasto praticamente sempre in silenzio ad ascoltare il mago che raccontava le sue disavventure e quelle del compagno di prigionia, espresse le sue preoccupazioni per una situazione del genere: aveva una faccenda da sbrigare e per riuscirci doveva trovare il modo di farsi ascoltare da qualcuno.

Sandar-lo, che aveva mormorato qualche parola di saluto a Keerg quando era arrivato ed era rimasto poi in silenzio lasciando a Mandar-Laban il compito di spiegare la situazione al nuovo arrivato, entrò allora nel discorso per aggiungere i suoi timori a quelli del giovane.

A differenza dei due compagni di cella aveva una notevole conoscenza di Pairzit, delle sue abitudini e di quelle della corte imperiale. Gli avvenimenti degli ultimi giorni erano veramente inconsueti, così insoliti da prenderlo di sorpresa con la decisione di incarcerarlo. La semplice insurrezione di una città di confine non bastava a spiegarli, casi del genere si erano verificati nel passato senza suscitare reazioni tanto imponenti; circolava addirittura voce che l'Imperatore in persona fosse partito all'improvviso per recarsi a sud mentre sembrava sicuro che tutte le grandi unità dell'armata imperiale solitamente acquartierate nella capitale si erano messe in movimento.

Keerg poté confermare di aver visto di persona un consistente reparto di nani picchieri lasciare la città. Venne a sapere che si trattava di uno degli ultimi contingenti che era partito. Il Palazzo dei Custodi e il Palazzo dell'Impero erano praticamente deserti. Sandar-lo aveva assistito alla partenza dei guzieri, anzi, era stato catturato proprio in quell'occasione. La sua familiarità con Pairzit e con i suoi maggiorenti era tale che non si sarebbe mai immaginato di poter correre quel tipo di rischi. Fidando nelle proprie

amicizie non si era posto in salvo quando era stato possibile e adesso si trovava in una situazione scomoda e forse rischiosa.

La conversazione, che si era accesa alla novità dell'arrivo di Keerg, lentamente si spense con la fine delle informazioni che i tre intendevano scambiarsi sulle ragioni che li avevano portati fin lì. Intanto anche la luce si riduceva fino a rendere necessaria l'accensione della lampada a vud che si trovava sulla tavola. Quando fu portato del cibo, abbondante come tutte le sere, i tre mangiarono in silenzio.

Dopo cena, abbastanza inaspettatamente, Mandar-Laban riprese a parlare senza rivolgersi direttamente a nessuno dei suoi compagni di prigionia, col tono di chi sta riflettendo fra sé e sé. Esponeva un piano di fuga e nello stesso tempo chiedeva ai compagni un parere su di esso.

Quando gli imperiali lo avevano catturato gli avevano portato via il tubo di fuoco laztebo con il quale si esibiva nelle fiere, ma gli avevano lasciato le grandi borse nelle quali teneva tutte le sue cose e in particolare la sacca con la polvere magica che faceva funzionare il tubo di fuoco. A suo parere ce n'era più che a sufficienza per aprire nel muro un passaggio ampio abbastanza da farli uscire dal locale dov'erano rinchiusi. La stanza dove si trovavano era adiacente a uno dei muri esterni del palazzo, robusto ma non indistruttibile, soprattutto da parte di un'aggressione magica, che aveva il pregio di dare proprio sulla strada e quindi sulla libertà.

Una volta fuori sarebbe bastato percorrere alcune decine di passi nel dedalo di viuzze che circondava il Palazzo dei Custodi per far perdere le proprie tracce a eventuali inseguitori ed essere al sicuro. Perdipiù, se come sembrava in città erano rimasti pochissimi imperiali e quasi nessun picchiere, non ci sarebbero state forze sufficienti per organizzare la caccia ai fuggiaschi.

Il problema stava piuttosto nel decidere se la loro situazione era veramente così grave da richiedere un'azione tanto decisa e compromettente. Dopo aver tentato di scappare sarebbe stato difficile convincere gli imperiali della loro complessiva buonafede. Ma il mago non pensava solo alle possibilità di fuga mentre esponeva il proprio piano.

Più Mandar-Laban parlava dei poteri della propria polvere magica più si innamorava dell'occasione che aveva per dimostrarli concretamente. Non era solo la prospettiva

della libertà a interessarlo, e del resto non si capiva che cosa di meglio avrebbe trovato fuori lui rispetto a quello che aveva dentro. A eccitarlo veramente, a fargli brillare gli occhi mentre parlava ai compagni di prigionia, era la prospettiva di tentare una magia di grande effetto, capace, se fosse riuscita, di stupire tutti quelli che ne avessero osservato i risultati.

L'idea di uscire con le proprie forze da una prigione imperiale lo affascinava. Davanti al suo entusiasmo crescente Sandar-lo ostentava l'atteggiamento indolente e distaccato dell'aristocratico uomo del sud, disinteressato da quello che gli accadeva intorno, neppure troppo curioso di scoprire se quel buffo aspirante mago che indossava i bragoni da laztebo fosse veramente capace di abbattere il robusto muro del Palazzo dei Custodi. Abituato a ogni sorta di spettacolo, non manifestava interesse eccessivo per quello che Mandar-Laban gli proponeva, né aveva ragioni per opporsi a una dimostrazione che forse si sarebbe rivelata di qualche interesse. In ogni caso non sarebbe stato lui a scegliere: per quanto lo riguardava la decisione sul se agire o no doveva prenderla qualcun altro.

Keerg si accorse che Mandar-Laban ormai taceva e lo guardava con insistenza: aspettava il suo accordo per iniziare i preparativi della fuga. Nessun giovane cresciuto nell'uso delle armi avrebbe dubitato fra il carcere e un'evasione con mezzi al limite del sovrannaturale.

— Amico mio — disse rivolto al mago — spero che tu sappia cosa stai facendo, per quello che mi riguarda sono più ansioso di te di uscire da questo posto. Cosa posso fare per aiutarti?

I prigionieri si misero subito al lavoro. Per prima cosa con i cucchiai di legno che avevano usato per mangiare tolsero la malta dattorno a una delle pietre più piccole del muro esterno del palazzo, che non era intonacato. Anche Sandar-lo fece la sua parte del lavoro, senza tirarsi indietro, dimostrando così di condividere il progetto di fuga.

Quando la pietra fu liberata dalla malta Mandar-Laban la estrasse e al suo posto mise la sacca di polvere magica. Con la gamba di uno sgabello e un pezzo di straccio imbevuto di grasso di doglione fece una fiaccola e controllò che bruciasse con una fiamma abbastanza vivace.

Uno degli sgabelli fu incastrato sotto la porta della stanza, in modo da impedire alle guardie di entrare dopo la

magia così che non potessero scoprire subito la loro fuga e lanciarsi all'inseguimento lungo la strada usata per uscire. Avrebbero perso tempo ad abbattere la porta o a fare il giro del palazzo per passare dal portone principale o da una delle porticine laterali. Pochi attimi potevano essere decisivi per riuscire a far perdere le proprie tracce.

Fatti tutti i preparativi Mandar-Laban fece mettere Sandar-lo e Keerg al riparo dietro il piano della tavola ribaltata, impugnò per una gamba uno sgabello per farsene scudo e si diresse con in mano la torcia accesa verso il foro dove aveva piazzato la sacca di polvere magica. Senza nessuna esitazione accostò la fiaccola alla polvere.

Subito si ritrasse, ma fu ugualmente tardi.

Lo scoppio e la fiammata avvolsero completamente il mago. La violenza dell'esplosione lo sollevò da terra e lo lanciò in alto, oltre il tavolo dietro al quale erano riparati i suoi compagni di prigionia, fino a farlo sbattere contro la parete opposta a quella dove era avvenuto lo scoppio. Contro di essa rimase un attimo come appeso, in una postura scomposta, gli occhi sbarrati per lo stupore più che per la paura, prima di cadere a terra esanime. Il suo corpo giacque immobile sul pavimento, senza forma e senza vita. La lampada a vud si era spenta per lo spostamento d'aria, ma tutta la stanza si era riempita di un fumo scuro e denso che avrebbe reso inutile qualsiasi luce.

La magia era riuscita: nel muro si era aperto un buco di un braccio per un braccio, sufficiente a far passare un uomo. Attraverso di esso entrava l'aria fresca della sera, che faceva turbinare il fumo nella stanza. Keerg ebbe un attimo di esitazione, era indeciso se darsi alla fuga o fermarsi a controllare se ci fosse qualche cosa da fare per il povero Mandar-Laban. Sandar-lo gli afferrò con forza la manica della giacca e gli disse che occorreva scappare subito, se non volevano farsi catturare dagli imperiali; già stavano tentando di forzare la porta della prigione bloccata malamente dallo sgabello incastrato e avrebbero fatto il giro del palazzo non appena si fossero accorti di quello che era successo.

Per Mandar-Laban non c'era più niente da fare. Quel poco di lui che si riusciva a scorgere tra il fumo alla fioca luce della lampada a vud che avevano riacceso non lasciava speranza.

Sandar-lo passò per primo dallo squarcio nel muro e

Keerg gli fu subito dietro. Si ritrovarono in un vicolo scuro, dall'aria pesante per il fumo dello scoppio, il cui imbocco era parzialmente ostruito da un grosso carro dall'ampio tendone chiaro al quale erano aggiogati due bomp. Mossero pochi passi in quella direzione e udirono una voce femminile che li chiamava sollecitandoli a non perdere tempo a guardarsi intorno e a far presto.

Presi dall'emozione per quanto accadeva e spaventati dai rumori di passi affrettati e dal tintinnio d'armi che la brezza della notte portava dal palazzo i fuggiaschi si misero a correre verso il carro e quando lo raggiunsero ubbidirono alla voce femminile che disse loro di salire. Appena i due furono a bordo il carro si mosse.

Alla luce incerta della luna e dei pochi fanali a vud accesi sulle facciate dei palazzi signorili Keerg riuscì a distinguere a cassetta la sagoma sottile di una ragazza con i capelli raccolti da una bandana che lasciava sfuggire alcune ciocche di riccioli. Non ne era del tutto sicuro, ma avrebbe giurato di sentire una leggerissima fragranza di mughetto.

Ai confini del deserto del sud

Il carro procedeva spedito nella notte, svoltando di frequente in stretti vicoli nei quali il buio si faceva più fitto e l'umidità era più presente. Intanto i rumori del Palazzo dei Custodi si udivano sempre più lontani, fino a quando furono del tutto sommersi dai cigolii delle ruote del carro e dal rintocco degli zoccoli dei bomp.

La ragazza aveva gettato addosso ai due alcune coperte e raccomandato loro di nascondersi sotto di esse. Traballando sul selciato a lastroni delle strade di Pairzit il carro attraversò la città che cominciava a svegliarsi mentre arrivava la prima luce del giorno. Tra le coperte Keerg aveva lasciato una piccola fessura dalla quale però non riusciva a scorgere altro che il telo di copertura del cassone, che coll'avvicinarsi del giorno si faceva più chiaro, mentre il cigolio delle ruote e il rintocco degli zoccoli dei bomp si mescolavano a un insieme di voci e rumori via via più ricco e variato.

Damatria aveva calcolato bene i tempi del percorso scelto. Arrivò alla Porta della Sabbia quando era appena stata riaperta dopo la notte e fu la prima ad attraversarla, da-

vanti agli occhi ancora insonnoliti degli uomini del corpo di guardia. Oltrepassata la porta girò verso destra, imboccò la strada che dall'esterno costeggiava le mura della città e la percorse per alcune centinaia di passi, fin quando non giunse a un edificio dietro il quale riparò il carro dalla vista degli uomini del corpo di guardia.

Appena ebbe tirata la grossa leva di legno che bloccava la ruota del veicolo in sosta, Damatria si voltò all'indietro e avvertì i suoi passeggeri che erano ormai fuori pericolo, purché agissero rapidamente. I due, che dal momento nel quale erano saliti sul carro non avevano pronunciato una sola parola, avevano la testa piena di domande, ma Damatria le spense con un gesto. Non c'era tempo per le spiegazioni. Il lancio delle sette ossa di crotto le aveva annunciato quello che sarebbe successo e lei aveva agito di conseguenza, tutto qui. Questa fu la concisa risposta della ragazza a tutti i loro interrogativi.

Chiuso il capitolo delle domande Damatria si rivolse a Keerg, lo guardò con i suoi grandi occhi di un bruno assolutamente insolito che ormai la luce del sole faceva risplendere, e gli disse che avrebbe dovuto avere maggior fiducia nelle possibilità della magia. Portava con sé un talismano capace di lanciare incantesimi di grande potenza, non aveva alcun bisogno di affidarsi alla polvere magica dei laztebi.

Si era fatto tardi, però. Dovevano allontanarsi prima che qualcuno cominciasse a fare il giro delle porte chiedendo informazioni su chi fosse uscito dalla città di primo mattino. O forse c'era già un buon mago ad analizzare la scia personale che ciascuno di loro aveva inevitabilmente tracciato nell'aria quella notte e che il lavoro accurato di un esperto poteva ancora ricostruire.

Passando di fianco alla cassetta del carro, sulla quale era seduta Damatria, Sandar-lo saltò giù per primo. Keerg lo seguì scambiando un rapido bacio con la ragazza mentre le passava vicino, senza capire perfettamente che cosa gli stesse succedendo.

Appena i due giovani furono a terra uno schiocco delle redini fece rimettere in movimento i due bomp aggiogati al carro, che si allontanò verso ovest con l'andatura ondeggiante che la sua alta struttura gli imponeva.

Quando due persone si trovano a dover agire rapidamente di concerto, senza aver avuto modo di elaborare un

piano o di accordarsi sul come comportarsi, di solito succede che uno dei due si affidi completamente all'esperienza dell'altro e gli deleghi il compito di prendere in fretta le decisioni che la situazione richiede. Fra Sandar-lo e Keerg non c'erano dubbi che il primo avesse una conoscenza maggiore del paese nel quale si trovavano e delle sue abitudini, fu quindi naturale che fosse lui a prendere l'iniziativa, mentre l'altro lo seguiva fiducioso.

La prima cosa da farsi, decise Sandar-lo, era procurarsi una coppia di guz da sella, in modo da muoversi rapidamente e da poter affrontare senza problemi lunghi spostamenti. Con quegli animali a disposizione avrebbero potuto mettersi in viaggio alla volta di Irriz: lui per tornare a casa, Keerg per tentare di portare a termine la propria missione rivolgendosi personalmente al Primo Custode Kkenmell, che molto probabilmente si trovava proprio dalle parti di Irriz al seguito dell'Imperatore e della sua corte.

Keerg si domandava come avrebbero fatto a procurarsi dei guz, privi com'erano di incarichi ufficiali, di lettere d'ospitalità e persino di barrette dei favori, dato che l'ultima che gli aveva lasciato Qhoet era rimasta fra le mani dell'artigiano che lo aveva denunciato. La sua curiosità ebbe una risposta quando Sandar-lo estrasse da una tasca della tunica una piccola sacca di pelle, chiusa da un legaccio di pun. La aprì e la rovesciò sul palmo della mano sinistra, mostrando a Keerg una trentina di pietre magiche, alcune rotondeggianti, la maggior parte dalla caratteristica forma di dischetti schiacciati sulle cui facce erano impresse parecchie figure, in maggioranza aevar dai grandi occhi sgranati.

Dopo averle mostrate, Sandar-lo ripose le pietre magiche nel sacchetto e i due si incamminarono lungo la Via della Sabbia, che portava al sud, ai bordi della quale si vedevano fiorenti proprietà di campagna, quasi tutte dimore estive dei più ricchi abitanti di Pairzit. In alcuni campi si vedevano pascolare mandrie di guz e di bomp, che brucavano tranquilli il tenero mecar che cresceva rigoglioso in quella regione umida e piovosa.

Sandar-lo si affidò a Keerg per scegliere la mandria di guz dalla quale prendere gli animali con i quali viaggiare. La sua competenza nel commercio e nella vita di società era molto superiore a quella del giovane soldato di provin-

cia, ma quest'ultimo si intendeva di più di marce e di bestie da fatica.

Individuato un bel gruppo di guz dai muscoli tesi e dalle zampe robuste che si prendevano a testate in un ampio recinto ben tenuto, i due si avviarono verso la casa che sorgeva nei pressi, alla fine di un viale alberato che si staccava dalla strada principale per quattro o cinquecento passi. Anche la casa era ben costruita e ben tenuta.

Non appena ebbero bussato alla porta questa venne aperta da un uomo dall'aspetto rubusto che aveva indosso abiti da fatica adatti a iniziare una giornata di lavoro nei campi. Keerg si stupì per la naturalezza e la rapidità con la quale le pietre magiche risolsero il loro problema. Bastò estrarne quattro o cinque dal sacchetto per convincere un perfetto sconosciuto a consegnare loro, senza la minima ragione apparente, due delle sue migliori bestie da sella insieme ai finimenti necessari per montarle. Data la familiarità con la quale lo scambio sembrava svilupparsi, il giovane avrebbe chiesto volentieri anche delle armi, che reputava sarebbero risultate utili durante il viaggio, ma l'espressione di Sandar-lo quando tentò di introdurre l'argomento lo convinse che era meglio non affrontarlo.

Il problema rimaneva però aperto; anche se non era opportuno tentare di farsi armare da un allevatore di guz sulla strada di Irriz, mettersi in viaggio da soli e completamente disarmati avrebbe costituito una gravissima imprudenza. Su questo Sandar-lo era assolutamente d'accordo con Keerg, e non appena si furono allontanati dalla fattoria propose la soluzione che aveva pronta per quel problema: ora che disponevano di due veloci guz si sarebbero recati da un suo caro amico che viveva in una villa fortificata a poche ore di cammino. Lui li avrebbe riforniti di tutto quello di cui potevano aver bisogno per il viaggio. Avrebbe pensato anche ai guz, se fosse stato necessario, ma Sandar-lo aveva valutato eccessivo il ritardo che avrebbe comportato arrivare da lui a piedi e aveva preferito fare un piccolo investimento in pietre magiche a favore di una maggiore rapidità negli spostamenti.

L'ospitalità che ricevettero nella villa fortificata rispose perfettamente alle aspettative di Sandar-lo. Il suo amicò li rifocillò e li fece riposare. Dopo pranzo li fece ripartire armati di due spade e due balestre leggere, forniti di alcune coperte e di cibo sufficiente ad alcuni giorni di marcia.

Dette loro anche lettere di ospitalità per alcune persone che vivevano sulla strada per Irriz con le quali era in rapporti di amicizia e che volentieri li avrebbero accolti lungo il cammino.

Ci sono viaggi che segnano in modo particolare la vita di una persona; per Keerg quello da Pairzit a Irriz insieme a Sandar-lo fu molto importante, come molto importante era stato quello da Attras a Pairzit al seguito della carovana.

Allora aveva viaggiato da ovest a est, attraversando una regione pianeggiante nella quale il clima si manteneva costante dall'inizio alla fine del tragitto. I campi e le foreste si succedevano, di tanto in tanto si doveva superare un sistema collinare o attraversare un fiume dal corso tranquillo, ma il paesaggio non subiva grandi variazioni. Dopo qualche ora di marcia gli unici elementi di curiosità, capaci di attrarre l'attenzione del viaggiatore, erano quelli creati dall'uomo: un ponte, una villa, un castellazzo, un villaggio raccolto nell'ansa di un fiume, alle estremità di un ponte o ai piedi di una collina. La natura invece rimaneva immutabile; la stessa vegetazione nello stesso paesaggio morbido.

Da Pairzit a Irriz invece la direzione del viaggio era da nord a sud. Le piante, le coltivazioni, il colore della terra, la conformazione delle colline, persino la forma degli edifici cambiavano ogni volta che Sandar-lo e Keerg si fermavano per ristorarsi e far riposare i loro animali.

Le foreste scomparvero dopo pochi giorni di cammino, sostituite da una bassa macchia intricata, che col passare del tempo e delle migliaia di passi percorsi si fece a sua volta più rada, mentre i campi che prima erano strappati alla vegetazione d'alto fusto adesso apparivano conquistati alle terre aride con un'attenta distribuzione della poca acqua esistente.

Le colture cambiavano. All'inizio la strada si sviluppava attraverso i larghi campi di mecar dai vari colori; quello verde che fermentato dava la birra, quello giallo che era macinato in una farina dalla grana grossa e poi impastato per fare quelle torte marroncine che erano alla base dell'alimentazione di tutti gli abitanti del sud dell'Impero, e infine quello rosso, più raro, dai chicchi durissimi che venivano lasciati macerare fino a formare una poltiglia appiccicosa che raffinata dava una polvere sottile e nutriente dal gradevole sapore dolciastro, usata nella preparazione di

pietanze prelibate. Il mecar scomparve poi dai fianchi delle colline rivolti verso il sole per lasciare il posto ai campi rosseggianti di tub destinato alla panificazione. Poi arrivarono le coltivazioni della pianta di carrone, che tutto l'anno dà i frutti polposi di un giallo intenso, che vengono mangiati freschi nelle zone di produzione, ma che tutto il resto dell'Impero consuma fatti rinvenire nell'acqua corrente dopo essere stati seccati al sole. Poi era la volta della stepposa regione degli allevatori di pranat, razza indocile e poco ospitale.

Verso la fine del viaggio, dopo parecchi giorni a dorso di guz, quando ormai larghe zone di deserto sabbioso segnavano il paesaggio sarebbero apparsi, per poi infittirsi fino a divenire l'unica coltura esistente, i lunghi cassoni di legno, rialzati di un paio di braccia da terra, utilizzati per la coltivazione della zeo. Su robusti cavalletti erano poste le casse piene di terra larghe un palmo e lunghe fino a diverse braccia, lì venivano seminate e si sviluppavano le piantine della droga. Dopo qualche anno di crescita lenta nella terra caldissima per la violenta esposizione al sole e umida per la costante irrigazione senza che nessun fiore o frutto nascesse, le piantine erano trasferite nella sabbia secca e rovente. Lì subivano la mutazione che ne forzava lo sviluppo fino alla crescita dell'unico grande fiore blu che ciascuna produceva e dal quale si ricavava la droga che costituiva, insieme al commercio con l'Oltreduna, la grande ricchezza della regione.

Ma il viaggio verso Irriz non segnò Keerg solo per la bellezza della natura e la scoperta di piante, paesaggi, cibi, usi e modi di vita che gli erano sconosciuti. Grande piacere e moltissime informazioni gli venivano dalle conversazioni con Sandar-lo, che della regione attraversata e di tutto l'Impero sembrava conoscere ogni segreto e non si stancava di metterne a parte il meno esperto compagno di viaggio.

Attras era una piccola città che sopravviveva nel ricordo di tempi più felici in una regione dell'Impero profondamente segnata dalle incursioni dei pirati e dalle razzie dei predatori, con tutte le limitazioni alla produzione, al commercio e al movimento che essi imponevano. Irriz era invece una delle più grandi città in una delle zone di maggior ricchezza dell'Impero, ai confini del deserto del sud, fiorente per la produzione della zeo e per il commercio che

essa alimentava. Vicina a Iesia, dove si trovava la grande scuola di magia dell'Impero nella quale venivano formati i sapienti che oltre a rendere più agevole la vita dei suoi abitanti provvedevano a mantenerlo integro e potente con la manutenzione e il rafforzamento del grande incantesimo che lo sosteneva.

Fin quasi alla fine il viaggio sembrò procedere senza problemi. I primi giorni le strade erano ingombrate da reparti militari in marcia verso sud. Terci di picchieri nani, compagnie di balestrieri, battaglioni di armigeri delle città dell'Impero, ogni tanto persino qualche drappello di imperiali e poi soprattutto carri pieni di vettovaglie, tende e munizioni al seguito delle truppe si stavano trasferendo verso sud a grande velocità. Questo rendeva difficile trovare buon cibo e comodo alloggio a chi si trovava a percorrere la stessa strada.

Per fortuna di Sandar-lo e Keerg le lettere di ospitalità di cui disponevano erano molto efficaci e non dovettero patire disagi particolari. Dopo poco più di una luna in sella, la maggior velocità alla quale si muovevano rispetto alle truppe in marcia, per giunta quasi tutte di fanteria secondo la tradizione imperiale, fece sì che i due viaggiatori a dorso di guz superassero l'esercito in movimento. Da quel momento in poi non ebbero più nessun problema a trovare un'ospitalità confortevole.

Questo non avrebbe dovuto liberarli dalle preoccupazioni, ma anzi crearne di nuove e di più gravi. Se la presenza dell'esercito imperiale obbligava chi si muoveva lungo la stessa strada a patire qualche disagio dovuto all'affollamento e alle prepotenze dei militari, essa forniva insieme una notevole sicurezza. Nessuna banda di laztebi, neppure la più ardita, avrebbe osato avventurarsi in una zona così fortemente presidiata da reparti militari. I contingenti imperiali viaggiavano mantenendosi a vista l'uno dell'altro e offrivano una sicura protezione a qualunque traffico si svolgesse lungo le stesse strade. I loro accampamenti notturni davano assoluta sicurezza alle carovane e anche ai viaggiatori isolati che si fermavano vicino a loro a bivaccare nella notte.

I razziatori laztebi, respinti e allontanati dall'esercito in marcia, si erano andati per forza ammassando nelle zone circostanti a quelle occupate dai soldati, in particolare in quella davanti all'esercito, dove avevano finito per formare

una specie di orda in fuga che si ingrossava ogni giorno per l'assorbimento delle bande che incontrava lungo la sua direzione di spostamento.

Questo rendeva particolarmente pericoloso superare l'esercito e venirsi a trovare davanti a esso. Né Sandar-lo né Keerg avevano riflettuto sui rischi ai quali il loro modo di viaggiare li esponeva.

Montavano due splendidi guz, robusti e veloci, e portavano con sé pochissimo bagaglio. Ogni giorno, quasi ogni ora si trovavano a superare un battaglione di armigeri di qualche città dell'Impero o un tercio di nani picchieri che procedevano lenti accompagnati dai loro carriaggi. La scomparsa totale di ogni pericolo da quelle strade così ben sorvegliate li rese audaci fino all'imprudenza. Non si preoccuparono di aver raggiunto il centro dell'armata, di averlo superato e poi di essere arrivati ormai a contatto con le avanguardie che aprivano la strada all'esercito imperiale in marcia verso sud e mettevano in fuga le bande laztebe che infestavano la regione.

L'incontro con le avanguardie avvenne al termine di una giornata di cammino, quando i due viaggiatori giunsero a una villa patrizia ben fortificata, nei pressi della quale avevano alzato le tende alcune compagnie di alabardieri di Pranat-là. Gli ufficiali superiori erano stati ospitati all'interno dell'edificio principale, occupando tutti i locali migliori; le lettere di ospitalità di cui Sandar-lo e Keerg disponevano riuscirono ugualmente a guadagnare loro una stanzetta dove passare la notte senza doversi preoccupare per la rugiada del mattino.

Mentre mangiavano qualcosa prima di mettersi a dormire, stanchi com'erano per la giornata di viaggio, Sandar-lo e Keerg ebbero modo di ascoltare i discorsi di alcune persone che risiedevano nella villa: a sentir loro non molto distante si trovava accampato l'Imperatore con la sua guardia del corpo. Precedeva l'esercito nel suo trasferimento verso mezzogiorno alla volta della città di Irriz, dove stavano accadendo fatti gravissimi. In cosa consistessero esattamente questi fatti nessuno lo sapeva con esattezza, ma le dimensioni stesse dell'apparato che era dispiegato per reprimerli testimoniava insieme della loro esistenza e della loro gravità.

Non era la prima volta che i due sentivano discorsi del genere, sempre vaghi, ma ogni volta più sicuri nell'indivi-

duare la meta verso la quale l'esercito imperiale si stava muovendo, anche se l'obiettivo della missione non era per nulla chiaro.

La mattina successiva la curiosità acuita faceva sì che il desiderio di Sandar-lo di raggiungere rapidamente Irriz si fosse accresciuto; Keerg avrebbe magari voluto mettersi in cerca della corte imperiale ma il suo compagno di viaggio non ebbe difficoltà a convincerlo che se l'Imperatore si stava recando a Irriz con il suo seguito era lì che avrebbe potuto trovarlo con maggior facilità. La fretta di raggiungere la loro meta li spinse a mettersi in cammino senza riflettere sui pericoli ai quali si esponevano sopravanzando le avanguardie imperiali. La totale assenza di bande laztebe che avevano sperimentato fino a quel momento dava loro una sensazione di sicurezza che doveva dimostrarsi assolutamente falsa.

Verso metà della giornata i due arrivarono dunque a superare le estreme avanguardie dell'armata imperiale, senza fare troppo caso al fatto che gli uomini che costituivano questi reparti avanzavano con atteggiamento molto più guardingo di quelli che marciavano in lunghe colonne alle loro spalle. A trarli in inganno contribuiva invece il paesaggio, che sembrava rafforzare per parte sua l'impressione di tranquillità e di sicurezza che Sandar-lo e Keerg provavano.

Oltre i due grandi fiumi che attraversavano la pianura, l'Horial superiore e l'Horial inferiore, dai quali veniva tratta l'acqua necessaria a irrigare le coltivazioni della pianta di carrone, anche queste erano scomparse per lasciare il posto a un deserto di sterpaglia in mezzo alla quale ogni tanto si trovava un campo coltivato, irrigato con l'acqua estratta a fatica dalla terra con un pozzo a mano.

Era la regione degli allevatori di pranat. Grandi mandrie di questi animali poco bisognosi di bere attraversavano le sterpaglie delle quali si cibavano scortati da tribù nomadi, dall'incerta fedeltà all'Impero, che donne armate fino ai denti difendevano da ogni pericolo, compreso quello laztebo. Gli uomini si occupavano di tutte le attività economiche, dalla macellazione delle bestie, alla produzione del gradevole formaggio dal sapore delicato che si faceva con il latte di pranat, al commercio con le città circostanti per procurarsi le poche cose che l'allevamento non forniva loro.

I cassoni per la produzione della zeo avevano cominciato a infittirsi quando ci fu l'assalto, improvviso e pratica-

mente impossibile da sventare per chi, come Sandar-lo e Keerg, si era avventurato isolato in quella regione.

Il sole accecante impediva di distinguere l'avvallamento, come un taglio fra due dune sabbiose particolarmente ripide, nel quale si erano nascosti i laztebi. Keerg e Sandar-lo se li trovarono improvvisamente davanti, a poche centinaia di passi di distanza, sui loro guz lanciati in una corsa sfrenata, senza rendersi conto neppure da dove fossero usciti.

Anche se l'incontro era stato repentino i due giovani agirono con prontezza; fecero girare gli animali che montavano e li spronarono alla corsa. Le speranza di sfuggire agli inseguitori erano però pochissime. Al momento dell'incontro i guz di Keerg e Sandar-lo marciavano da oltre mezza giornata ed erano ormai stanchi, assetati e affamati, mentre quelli dei laztebi riposavano da ore ed erano stati rifocillati abbondantemente; né i fuggiaschi potevano sperare di trovare qualche riparo dove nascondersi o un'occasione propizia a far perdere le proprie tracce. Il terreno sabbioso e pianeggiante si estendeva a perdita d'occhio, segnato soltanto dai cassoni per la coltivazione della zeo e da qualche muretto a secco costruito dai nomadi del deserto durante una sosta più lunga del solito.

La fuga durò solo pochi minuti, poi il guz di Keerg cominciò a rompere la corsa fin quando quasi si fermò stremato e venne subito circondato dai laztebi che lo inseguivano. L'animale montato da Sandar-lo percorse qualche centinaio di passi in più, prima di essere raggiunto e circondato a sua volta.

I due giovani si trovarono allora nella medesima situazione. Avevano imbracciato la pesante balestra che portavano legata alla sella con il quadrello già incoccato e la puntavano contro il cerchio di laztebi che si stava stringendo attorno a ognuno di loro. A quella distanza sarebbe stato impossibile sbagliare il colpo, ma non ci sarebbe stato il tempo per ricaricare l'arma e nulla li avrebbe più separati dall'atroce destino che attendeva chiunque fosse caduto in mano ai laztebi. Ed era chiaro che il loro scopo in quel momento era fare prigionieri, dato che non avevano usato i tubi di fuoco né lanciato dei buchi contro i fuggitivi.

Il destino di chi cadeva vivo nelle mani dei laztebi era tristemente noto, dato che facevano prigionieri con l'unico scopo di torturarli. Assistere al dolore altrui costituiva per

loro uno dei maggiori divertimenti e sembrava che la somiglianza di nani e uomini alla loro figura rendesse particolarmente spettacolari e coinvolgenti i loro contorcimenti sotto i ferri dei carnefici.

Dato che quasi nessuno era sopravvissuto a una di queste involontarie esibizioni di fronte a un pubblico composto unicamente di laztebi, le notizie che si avevano su questo tipo di abitudini erano poche e praticamente tutte di seconda mano, voci che correvano di bocca in bocca più che informazioni ben documentate. Ugualmente la loro insistente e ricorrente concordanza faceva sì che nessuno avesse veri dubbi su come andassero le cose. Con questi atroci pensieri in testa Keerg e Sandar-lo vedevano i cerchi dei laztebi stringersi attorno a loro.

Festa lazteba

All'ultimo momento Sandar-lo premette il grilletto che liberava il quadrello della sua balestra. L'arma scattò e il proiettile centrò una delle laztebe che si trovavano di fronte a lui in mezzo alle due tette centrali. Si udì uno schianto di tessuto squamoso sfondato e uno schizzo di materiale giallastro macchiò il verde della pelle lacerata. La lazteba si abbatté a terra senza vita mentre decine di mani afferravano Sandar-lo e lo immobilizzavano dopo avergli strappato la balestra. Keerg rinunciò a tirare il proprio colpo, arreso all'inutilità di ogni difesa di fronte ad aggressori tanto numerosi.

Effettuata la cattura i laztebi si misero subito in marcia verso sud-est; evidentemente si volevano tenere a una distanza di sicurezza dalle avanguardie dell'esercito imperiale. Keerg e Sandar-lo vennero messi al centro del gruppo, strettamente legati alle selle dei guz le cui briglie erano tenute dai loro catturatori.

La marcia durò a lungo, praticamente fin quasi quando scomparve la luce, e terminò in una specie di vallone circolare creato dal vento con il muovimento delle dune di sabbia, che avevano finito con il circondare uno spiazzo del diametro di circa duecento passi. Lì, nascoste alla vista da ogni direzione, erano raccolte alcune centinaia di laztebi, i loro animali e le loro masserizie. Né Keerg né Sandar-lo avevano mai visto visto un accampamento laztebo e per al-

cuni attimi l'unicità della situazione e l'originalità dello spettacolo prevalsero anche sul timore per il futuro che li aspettava.

Innanzi tutto li colpì l'afrore che impregnava l'aria, dolciastro e penetrante insieme. Neppure la leggera brezza che col tramontare del sole aveva cominciato a spirare riusciva a disperderlo; semmai ne rendeva intermittente l'intensità, che aumentava o diminuiva seguendo il ritmo delle folate. Anche il rumore era intenso e continuo, dato che i laztebi non si esprimevano mai sottovoce, ma sempre sovrattono e senza aspettare che l'interlocutore avesse finito di parlare. Dare sulla voce gridando faceva parte del loro modo di comunicare, nel quale la manualità aveva un ruolo importante e non limitatamente alla semplice gestualità.

Per i laztebi scambiarsi dei colpi, anche violenti, costituiva un accessorio naturale della conversazione e inoltre i maschi, più grossi delle femmine ma meno numerosi, ricorrevano di continuo alle percosse per confermare la loro condizione di superiorità nel gruppo. A ogni colpo corrispondeva un grido di dolore, più o meno rituale a seconda della forza impiegata per colpire.

Le tende e i carri apparivano a tratti nel buio, che era calato improvviso come sempre accade nel deserto, illuminati da qualche fuoco e da poche torce. Era evidente che i laztebi avevano bisogno di meno luce degli uomini per muoversi nell'oscurità. Il tessuto che si riusciva a intravedere era sempre sporchissimo e spesso strappato; i carri erano di costruzione molto robusta, ma la loro manutenzione era fatta in una maniera apparentemente incomprensibile. Nello stesso veicolo la parte anteriore poteva essere curata in ogni dettaglio mentre la posteriore cadeva a pezzi, oppure erano le ruote a essere una nuovissima e le altre quasi distrutte, come se esistesse l'abitudine a concentrarsi su di un particolare trascurando l'insieme.

Piccole bande di laztebi giovanissimi passavano rincorrendosi e gridando con vocette stridule. L'incontro di due gruppi produceva confronti fisici brevi ma molto brutali che ogni tanto qualche adulto correva a sedare aggiungendo violenza alla violenza.

In cima alle dune che circondavano il campo movimenti di torce facevano immaginare posti di sentinella custoditi da laztebi che si alternavano nel compito, come se una

qualche organizzazione, o suddivisione degli incarichi, regolasse la vita della comunità.

Mentre il gruppo che aveva catturato Keerg e Sandar-lo avanzava in mezzo all'accampamento l'attenzione di un numero sempre maggiore di laztebi era attratta dalla presenza dei due prigionieri umani, che con ogni evidenza apriva la prospettiva a un ricco divertimento nella serata. Grida gutturali e ritmate si alzavano dalla folla che si era raccolta e si stringeva al gruppetto che la sovrastava a dorso dei guz. Lo seguiva e sospingeva insieme verso la zona centrale dell'accampamento. Lì si alzava una pira di legna dalla forma irregolare pronta per essere accesa, che fronteggiava una specie di ampio palco di legno rialzato, costruito con un eccesso di materiali ma dall'aspetto molto robusto.

Sul lato del palco opposto a quello della pira si alzavano quattro pali, a due dei quali furono legati strettamente Keerg e Sandar-lo. Per ulteriore sicurezza quattro laztebi si fermarono a sorvegliarli, anche se la misura sembrava inutile. Da quando i prigionieri erano entrati nell'accampamento, infatti, tutti i laztebi presenti avevano cominciato a riunirsi in un ampio cerchio attorno alla pira, girati verso il palco, pronti per assistere allo spettacolo che si stava preparando. Decine di occhi tenevano sotto costante sorveglianza i due prigionieri.

Semmai il compito dei guardiani era quello di tenere a bada i piccoli laztebi che volevano divertirsi prendendo a sassate i prigionieri, con il rischio di rovinare lo spettacolo che si stava preparando.

Nell'attesa i laztebi cenavano; si cibavano di pani di mecar praticamente bruciati, di frutti di carrone secchi senza farli rinvenire in acqua e di tocchi di carne semicruda, scottata appena sulla fiamma viva, che veniva consumata con un rituale particolare che sembrava divertire molto tutti i presenti. Chi aveva il pezzo di carne, un cosciotto di muffone o un panzir intero, con un morso ne strappava un boccone più grande possibile, che masticava rumorosamente con la bocca spalancata, e subito dopo lanciava in resto in alto e lontano quanto era capace. Tutti quelli che si trovavano nella zona di caduta del pezzo di carne si precipitavano a recuperarlo, di solito riuscendo ad afferrarlo al volo; chi se ne impadroniva dava un altro morso e lo lanciava a sua volta.

Capitava che nessuno fosse capace di bloccare la preda in aria o che la afferrassero troppe mani contemporaneamente con il risultato di farla finire a terra. Si iniziavano allora mischie furibonde, nelle quali i laztebi di ogni età si gettavano con grande slancio e che pareva divertissero molto sia i partecipanti sia quelli che si limitavano a godersi lo spettacolo lanciando fragorose grida di incitamento ai contendenti. In qualunque stato e per quanto sporco fosse il pezzo di carne alla fine della lotta, il vincitore ne addentava un pezzo e lo lanciava di nuovo.

Legati a due pali distanti l'uno dall'altro non più di quattro passi Sandar-lo e Keerg ebbero di nuovo la possibilità, se non l'agio, di parlarsi, pur non avendo molto da dirsi. Era evidente che si andava preparando uno spettacolo del quale loro due sarebbero stati gli involontari protagonisti, e non pareva ci fosse alcun modo per evitarlo. Sandar-lo però si trovava in una condizione di notevole privilegio nei confronti di Keerg, e arrivati a quel punto della loro vicenda comune si sentì in dovere di dirglielo: come tutti i componenti maschi della sua famiglia, al compimento del diciottesimo anno di età gli era stata fissata fra i denti una piccolissima ampolla nella quale si trovava un veleno dall'azione immediata. Era una precauzione che rientrava nella tradizione di una famiglia di mercanti avvezzi a viaggiare e a esporsi a molti rischi. Non appena il dolore che i laztebi si preparavano a infliggergli fosse risultato insopportabile una mossa particolare della mascella lo avrebbe liberato dal tormento per sempre. Sandar-lo si dispiaceva che l'amico non disponesse di niente di simile.

Proprio dopo che Sandar-lo ebbe finito di dire a Keerg del veleno che aveva con sé, un improvviso abbassarsi del robusto chiacchiericcio della folla lazteba seguito da uno scoppio di grida d'entusiasmo segnò l'inizio della festa. Dalle prime file dei laztebi ammassati attorno alla catasta di legna alzata davanti al palco iniziò un lancio di fiaccole accese: la pira, fatta com'era di legna asciugata dall'arsura del deserto, avvampò subito e bruciava con vigore tale da costringere i laztebi più vicini a ritirarsi, spingendo quelli ammucchiati subito dietro di loro. Dalla pressione si passò agli urti, agli spintoni, ai colpi veri e propri fin quando scoppiarono alcuni accenni di rissa con gruppetti di laztebi, soprattutto femmine, che si picchiavano, mordevano e

graffiavano con ferocia, attorniati da crocchi di spettatori che li incitavano ad affrontarsi con durezza ancora maggiore.

Il trambusto si placò quando sul palco, illuminato alla perfezione dalla luce delle fiamme che si levavano altissime, salirono due laztebi. Ciascuno recava una gabbietta nella quale si agitava un pranat. Si disposero uno di fronte all'altro, ai due lati del palco.

Alla destra dei due prigionieri si trovava un laztebo maschio, piuttosto tarchiato e quasi glabro; aveva una profonda cicatrice che gli attraversava il torace quasi in orizzontale e indossava un paio dei caratteristici bragoni laztebi di colore rosso scuro. Di fronte a lui, dall'altro lato del palco, si trovava invece una femmina che doveva essere piuttosto avvenente secondo gli standard laztebi, come si poteva capire dalle grida di entusiasmo che provenivano dal pubblico maschile e dai gesti estremamente espliciti che alcuni giovani maschi le rivolgevano. Uno si era addirittura calato i pantaloni per esibire il proprio sesso verdastro in erezione, ma era stato costretto a rivestirsi dalle percosse dei vicini.

La lazteba era più alta della media delle femmine della sua specie, portava dei bragoni giallo sporco e un giabbetto senza maniche dello stesso colore, aperto sul davanti a scoprire le sei tette particolarmente sviluppate delle quali era consapevolmente dotata. I capelli, nerissimi, grossi e radi come sempre nei laztebi, erano raccolti in una coda legata proprio alla sommità del capo.

I due antagonisti appoggiarono le gabbiette sul piano di legno del palco e si abbassarono al loro fianco fino a posare un ginocchio a terra, la mano sinistra pronta a sollevare il cancelletto che le chiudeva e liberare i pranat che si agitavano al loro interno.

In mezzo ai due, al centro del palco, si era sistemato intanto un laztebo maschio particolarmente vecchio, ma nonostante questo ancora robusto, con i capelli ingialliti e il corpo segnato da una fitta rete di piccole cicatrici. La mano sinistra era storpiata e priva di alcune dita. Sollevò la destra ottenendo il silenzio, poi l'abbassò di scatto. Il pubblico di laztebi lanciò un primo grido, poi un secondo, un terzo e ancora, in una sorta di conto alla rovescia assordante che rendeva eccitatissimi gli animali chiusi nelle gabbiette. Al sesto grido i cancelletti si alzarono contem-

poraneamente e i due pranat si avventarono l'uno contro l'altro, le zampette rostrate pronte a ferire. Gli addestratori intanto avevano estratto dalle ampie tasche dei bragoni alcuni oggetti dalle forme asimmetriche che la luce cangiante del fuoco e il continuo agitarsi dei due laztebi che li impugnavano rendevano difficile distinguere con chiarezza. Dal tipo di gesti era facile capire però che si trattava di attrezzi magici, né il primo sortilegio si fece aspettare troppo.

I pranat si stavano azzuffando con grande foga ma senza veri risultati. Ogni tanto la tozza zampetta di uno dei contendenti riusciva a raggiungere il corpo dell'avversario e a lacerarlo con il rostro di cui era armata, ma le ferite risultavano tutte superficiali, dato che la pelle dei due animali era robusta e lo strato di grasso depositato sotto la cute ne aumentava il valore protettivo.

Le cose cambiarono quando, in un vortice di piccole luci coloratissime, uno dei pranat scomparve per lasciare il proprio posto a un turiman dalle dimensioni ben maggiori e dalle robuste mascelle pronte a colpire. Il pranat rimasto, quello della lazteba femmina, che si trovava adesso a dover affrontare un avversario veramente poderoso, cominciò ad arretrare verso la propria addestratrice, che adesso si agitava nello sforzo di realizzare una magia che salvasse il proprio animale dalla situazione disperata nella quale si trovava. Il turiman intanto avanzava con i caratteristici scatti, digrignando le mascelle, e aveva chiuso il piccolo pranat in un angolo del palco quando l'animaletto esplose in una nuvola di fumo giallastro lasciando al proprio posto una magodnar che agitava gli arti da combattimento mentre stava solidamente piazzata sulle zampe da corsa in stato di riposo.

Il turiman smise di avanzare e iniziò a ringhiare arruffando il pelo e inarcando la schiena. La magodnar per parte sua aveva attivato gli organi di locomozione e gli si avvicinava con il passo obliquo che rendeva spiraliforme la sua avanzata verso la preda, alla quale il laztebo mago riuscì in extremis a conferire nuova forza.

Prima che gli arti della magodnar potessero afferrare il turiman e farlo a pezzi esso subì una nuova trasformazione, anche questa volta passando attraverso un vortice coloratissimo, per trasformarsi a sua volta in una magodnar, ma ancora più grande e imponente di quella che aveva di

fronte e che comunque non ebbe la minima esitazione nell'aggredirla. Iniziò allora una lotta feroce fra le due belve, la cui stazza rischiava di far crollare il palco sul quale si agitavano con furore.

Durante il combattimento i due maghi-addestratori continuarono a lanciare incantesimi per aumentare la capacità di lottare dei propri animali e le sorti del confronto rimasero in equilibrio fin quando la magodnar più grossa non riuscì a stringere l'altra con tutta la serie dei propri arti da combattimento. Allora alla seconda vennero vistosamente meno le forze; la maga lazteba in abito giallosporco si agitava scompostamente, facendo salti altissimi e giravolte e lanciando grida isteriche, ma ormai era chiaro che niente avrebbe potuto aiutare la sua magodnar alla quale erano stati strappati tutti e tre gli arti di locomozione del fianco sinistro e che era costretta a difendersi da terra con il tronco piegato fin quasi a spezzarsi.

Alla fine anche la lazteba, esausta, dovette cessare il proprio sforzo e smise di dimenarsi; subito la magodnar ferita si immobilizzò a sua volta e perse di compattezza, come se si stesse liquefacendo nella presa poderosa del gigantesco animale che la immobilizzava. Al suo posto rimase solo il piccolo pranat che aveva iniziato il combattimento al quale la grossa magodnar schiacciò la testa sotto uno dei grossi arti di locomozione prima di ritrasformarsi a sua volta in un turiman e poi nel pranat che era stato all'inizio. A quel punto gli si avvicinò il laztebo calvo dai bragoni rosso scuro che lo addestrava e lo rimise nella gabbietta con la quale lo aveva portato sul palco.

Il laztebo con i capelli ingialliti e il corpo segnato da una fitta rete di piccole cicatrici, che aveva seguito il combattimento con grande attenzione, si avvicinò al vincitore e lo abbracciò con trasporto.

Intanto la lazteba il cui animale era rimasto ucciso si disperava dall'altra parte del palco, strappandosi i capelli, battendosi il petto e lacerandosi il viso con gli unghiotti robusti fin quando non venne assalita da un gruppetto di giovani maschi che la trascinarono via nel buio della notte mentre gridava senza che nessun altro laztebo si muovesse in sua difesa.

Le fiamme continuavano a levarsi altissime dal fuoco della pira, continuamente alimentato con ogni sorta di combustibile o di rifiuto, gettato da vicino o anche lancia-

to da molto lontano e a volte con una mira incerta, tanto che stare vicino al fuoco poteva risultare piuttosto pericoloso.

Lo spettacolo però era appena cominciato, adesso stava per arrivare la parte più attesa dal pubblico, come dimostravano le grida altissime, quasi isteriche, che si alzarono dalla folla dei laztebi quando salì sul palco una coppia di maschi evidentemente attrezzata per la tortura dei prigionieri. Uno dei due era un vero e proprio gigante, alto quasi quattro braccia e muscoloso in proporzione, l'altro invece era particolarmente basso e questo per via di una forte sproporzione del fisico, al livello di vera malformazione, caratterizzata da due gambette cortissime e storte, che lo costringevano a un'andatura goffa e oscillante. Dei due era evidentemente quest'ultimo quello addetto ad agire, il compito di assistente del più alto era indicato dal fatto che era lui a sobbarcarsi il fardello di tutte le attrezzature: una grossa cassa di legno dal manico robusto, che il gigante portava con la mano destra, un braciere a tre piedi, portato con la sinistra, e un cavalletto trasportato a tracolla della spalla sinistra.

I bragoni che i due indossavano, a righe bianche e nere, sporchissimi, erano piuttosto insoliti, come per dei laztebi maschi erano inusuali le camicie nere senza maniche, anch'esse sporche e stracciate, che coprivano loro il tronco.

I torturatori andarono a sistemarsi davanti a Sandar-lo. Avrebbero cominciato con lui a far divertire il pubblico.

Il laztebo alto posò il braciere proprio davanti a Sandarlo, il cavalletto alla sua sinistra e aprì la cassa poco più avanti, in modo che la vittima potesse osservare tutto quello che stava accadendo. Evidentemente la preparazione faceva parte della tortura.

La cassa venne aperta e il più basso dei laztebi cominciò ad affaccendarvisi attorno. Per prima cosa ne estrasse alcune manciate di una sorta di terriccio dall'aspetto fangoso, che depositò sul fondo del braciere. Vi soffiò sopra ripetutamente e con vigore, fin quando dalla conca metallica cominciò a uscire un rossore come di brace accesa. Il laztebo si voltò allora nuovamente verso la cassa e ne estrasse dei grossi chiodi metallici che depositò nel braciere con un gesto veloce, per non scottarsi.

L'entusiasmo del pubblico che si accalcava attorno al palco si manifestava con grida sempre più stridule ed ecci-

tate, mentre qua e là si accendevano frequenti parapiglia, con pugni e spintoni, che divertivano pazzamente i laztebi più vicini, subito impegnati nell'aizzare i contendenti perché si picchiassero di santa ragione. Di tanto in tanto qualcuno di questi episodi si allargava in una rissa capace di far ondeggiare le centinaia di laztebi raccolti a godersi allo stesso modo lo spettacolo e questi episodi di contorno. I più piccini correvano da una zuffa all'altra per partecipare a quanti più pestaggi potevano.

Sul palco i due giovani uomini legati ai pali in procinto di essere torturati erano immobilizzati dal terrore più ancora che dalle corde che li stringevano saldamente. La luce del fuoco, rossastra e cangiante ravvivava a tratti il pallore del volto contratto di Sandar-lo. Aveva gli zigomi e la mascella affilatissimi, come se stessero per tagliare la pelle del viso, il respiro era breve e affannato, una vena attraversava in verticale la fronte con un ritmo frenetico di pulsazioni.

Il laztebo dalle gambe cortissime estrasse dalla cassa una lunga pinza e con essa afferrò uno dei chiodi di ferro che aveva gettato nella brace e lo ritrasse incandescente. Il chiarore bianco mutò in un rossore minaccioso mentre il chiodo si allontanava dal fuoco e si avvicinava al petto della vittima.

Quando il chiodo venne accostato alla veste di Sandar-lo la stoffa bruciò con uno sfrigolio lasciando la pelle nuda ad affrontare il ferro incandescente. Il giovane strabuzzò gli occhi, lanciò un grido angoscioso che gli si strozzò in gola e sembrò che mordesse l'aria. Subito dopo il suo corpo si irrigidì in uno spasmo, per afflosciarsi sostenuto solo dalle corde, con la testa che ciondolava priva di vita.

I torturatori pensarono a uno svenimento, ma quasi subito si accorsero di aver perso una delle loro vittime prima ancora di aver cominciato nel supplizio. Sandar-lo era morto, il veleno che teneva celato in bocca proprio per quelle evenienze aveva avuto l'effetto rapidissimo che lui si aspettava.

La folla dei laztebi intuì dal comportamento dei carnefici che qualche cosa non andava e presto si rese conto che sarebbe rimasta senza una parte dello spettacolo atteso. Questo la rese furibonda e fece scoppiare al suo interno una serie di tumulti violentissimi che culminarono con il lancio di un laztebo maschio nel fuoco da parte di un grup-

petto di femmine inferocite. Per ritorsione un gruppo di maschi si lanciò su loro con l'intenzione di picchiarle selvaggiamente, creando così un diversivo che durò parecchi minuti.

Keerg assisteva a quello che gli avveniva attorno con la coscienza ondeggiante ed elusiva di chi sogna un incubo. Il duello dei pranat con la loro serie di mutazioni magiche, che in altri momenti avrebbe apprezzato per quello che valeva in termini di spettacolo, lo aveva quasi convinto di vivere una situazione irreale, ma la difficoltà di svegliarsi lo riconduceva alla consapevolezza della tragica realtà nella quale si trovava. Il suicidio di Sandar-lo aveva accorciato i tempi del suo incontro con il dolore, che sembrava imminente ora che si stava placando il grande tumulto che la sua morte aveva scatenato.

La massa dei laztebi che era raccolta davanti al palco cominciava a rassegnarsi della delusione subita con la perdita di una parte dello spettacolo e si eccitava per quello che si preparava a godersi.

L'attenzione di Keerg cercava qualcosa di non spaventoso a cui appigliarsi per sfuggire all'orrore di quello che si stava preparando per lui. Ma niente di quello che vedeva in quel momento poteva rassicurarlo in qualche modo.

Il laztebo dalle gambe corte e l'andatura goffa aveva ricominciato i suoi preparativi estraendo dal braciere un secondo chiodo incandescente, che sembrava pulsare di calore mentre passava dal bianco, al giallo, al rosso. Con gli occhi fissi al chiodo che presto gli avrebbe trapassato la carne, la testa intontita dall'orrore e dal boato delle grida dei laztebi, Keerg continuava a ripetere meccanicamente l'unico movimento che gli era consentito dalle corde che lo stringevano al palo: far girare con la mano destra attorno al polso sinistro il bracciale che Damatria gli aveva regalato. Si lasciava scorrere tra le dita che la circolazione impedita dalle corde strette aveva reso quasi insensibili i piccoli ciondoli di smart che vi erano attaccati: "Il sole è per la vita, la luna per la morte, il cuore per la salute e la lampada serve a illuminare nella notte, quando più ce n'è bisogno".

Fermò la rotazione quando arrivò alla luna, che prometteva la morte, e cominciò a stringerla quanto gli riusciva con le dita ormai cianotiche. Sperava con tutte le sue forze che il ciondolo fosse capace di mantenere la sua promessa,

come l'aveva mantenuta la fiala di veleno che aveva salvato dalla tortura Sandar-lo.

Quando il laztebo dalle gambe corte appoggiò il chiodo rovente sulla carne viva della spalla sinistra di Keerg in uno sfrigolio sinistro di pelle, muscoli e legamenti bruciati, il corpo del giovane fu attraversato da una fitta di dolore lancinante che riempì anche la sua percezione visiva. Poteva riconoscere lo spessore e la direzione del male che provava, come se si trattasse di una lama che gli attraversava il corpo in diagonale, dalla spalla al bacino, trapassandogli le viscere.

Keerg lanciò un grido disperato e mentre i laztebi ridevano di gusto per il suo spasmo di dolore, le dita della sua mano sinistra si contrassero e sbriciolarono la piccola luna di smart che serravano, fino a ridurla in polvere. Proprio in quel momento, attraverso il ronzio che sentiva da quando il ferro gli aveva segnato la pelle e al di là delle grida dei laztebi, le sue orecchie percepirono un suono lontano e lamentoso, la confusione e il sovrapporsi di note lunghe, alcune tenute altre variate su di un tema ricorrente.

Mentre il ferro si posava una seconda volta sulla spalla procurandogli di nuovo un dolore lacerante che si trasmise a tutte le fibre del corpo, scatenando di nuovo l'entusiasmo nel pubblico dei laztebi, gli parve di notare che la luminosità stessa dell'aria che circondava lui, il palco, la pira di legna che ancora bruciava con fiamme altissime e tutto lo spiazzo dove si trovava la massa dei laztebi sghignazzanti, stesse cambiando. Una luminosità lattea sembrava cominciasse a rischiarare l'intero vallone. Quasi di fronte a Keerg una lama di luce si allargava sul limite della catena di dune che racchiudeva l'avvallamento dove erano accampati i laztebi.

Una sorta di sole in miniatura, insufficiente a cancellare il buio del cielo notturno e a spegnerne tutte le stelle, sorgeva a nord di un biancore lattiginoso; illuminava i dintorni di un chiarore lunare, che virava sull'azzurrino tutti i colori, lasciando spenti i rossi, i gialli e gli arancioni. La luce e la musica crescevano insieme: il suono si era fatto ormai perfettamente distinto, anche perché i laztebi avevano cessato di schiamazzare e tacevano, attenti ad ascoltarlo. Si trattava di pive, il cui suono triste e monotono era ormai chiarissimo in tutta la valle.

La comprensione di quello che stava accadendo si diffu-

se fra i laztebi un attimo prima che i picchieri nani comparissero sulla cresta delle dune tutt'intorno all'accampamento. Evidentemente le sentinelle non avevano fatto il loro dovere e adesso i laztebi erano completamente circondati. Prese allora il via un fuggi fuggi generale che disperse in un attimo la folla accalcata ai piedi del palco in un frastuono assordante di grida di terrore. Anche i due aguzzini di Keerg abbandonarono i loro attrezzi e corsero via con il loro bragoni a righe bianche e nere che svolazzavano. Distrutto dal dolore e dalla tensione Keerg si afflosciò privo di sensi sulle corde che lo legavano al palo. La sua figura non era adesso diversa da quella di Sandar-lo, che si trovava senza vita a pochi passi da lui.

Il disco luminoso si era ormai alzato completamente sopra le dune e rimaneva immobile a rischiarare la turba dei laztebi che cercava in massa una via di fuga dall'accerchiamento dei nani. Tutti insieme si precipitarono verso l'unico accesso agevole alla spianata, quello dal quale era passato la sera precedente il gruppetto che aveva catturato Keerg e Sandar-lo. Trovarono la strettoia bloccata da due terci di picchieri nani appoggiati da quattro baliste da campagna. La massa di laztebi si trovava ancora a più di cento passi di distanza quando le baliste furono azionate contemporaneamente. Le corde intrecciate si liberarono e scagliarono i loro proiettili con uno schiocco seguito da un ronzio sordo.

I pesanti dardi passarono in mezzo alla turba lazteba a due braccia dal suolo attraversando tutto quello che incontravano senza modificare la loro traiettoria tesissima. Penetravano nei corpi dei laztebi all'altezza del torace e li passavano da parte a parte facendoli praticamente scoppiare, con getti del loro sangue giallastro e appiccicoso che andavano a imbrattare i vicini di quelli che venivano trafitti.

Ogni dardo abbatté una decina di laztebi, ma l'assalto della massa disordinata, urlante e armata in maniera improvvisata verso quella che appariva la via di fuga più agevole continuò senza rallentare. La turba degli adulti, maschi e femmine, avanzava circondata da uno sciame di piccini che urlavano terrorizzati e senza capire bene che cosa stesse succedendo, spesso rischiando di essere calpestati dai grandi e qualche volta rimanendo davvero massacrati da centinaia di piedi. I laztebi coprirono in velocità altri

cinquanta passi verso la gola fra le dune bloccata dai nani picchieri; i pochi che avevano recuperato i tubi di fuoco o i guantoni per il lancio dei buchi cominciarono a usare le loro armi, ma in maniera così disordinata che solo due o tre picchieri rimasero feriti. Intanto erano state ricaricate le baliste pesanti che poterono lanciare di nuovo i loro dardi da distanza ravvicinata aprendo dei vuoti spaventosi nelle file dei laztebi. I primi a essere centrati dalle armi pesanti a pochi passi di distanza erano fatti letteralmente a pezzi dal proiettile che strappava loro parti del corpo e le lanciava in aria, facendole ricadere imbrattate di liquido giallastro sulla massa dei laztebi.

Non si era ancora spento l'eco del ronzio dei dardi e i picchieri nani avanzarono a passo di corsa al suono delle pive e dei tamburi, contrattaccando i laztebi che si erano quasi fermati sotto l'urto dei proiettili delle baliste. La vista dei picchieri nani che si precipitavano a ranghi serrati verso loro formando come una muraglia di punte d'acciaio gettò nel panico i laztebi e li volse in fuga. Abbandonando il tentativo di sfuggire all'accerchiamento dalla stretta vallata fra le dune la massa di laztebi tornava ora di corsa verso l'accampamento vero e proprio, dove si trovavano i loro carri e le masserizie. Alcuni piccoli laztebi persero l'orientamento e rimasero piangenti indietro rispetto al gruppone dei fuggiaschi per essere infilzati senza nessuna pietà dalle picche dei nani.

Gli altri terci di nani picchieri avevano intanto iniziato a discendere dalla cresta delle dune che circondavano lo spiazzo e stavano stringendo il cerchio con il quale serravano i laztebi e che bloccava ogni tentativo di fuga in qualunque direzione fosse tentata.

La folla dei fuggiaschi rifluì in varie direzioni, tentando con determinazione sempre minore di forzare l'accerchiamento. I nani picchieri avanzavano lasciandosi dietro decine di corpi di laztebi abbattuti, di ogni sesso ed età; alla fine i superstiti rimasero costretti in un piccolo spazio dove alcuni carri rovesciati fornivano una certa protezione al tiro delle baliste. Da dietro i carri risuonavano i tubi di fuoco e di tanto in tanto era lanciato qualche buco, senza grandi effetti vista la distanza alla quale si mantenevano i nani picchieri.

Dopo che le baliste ebbero lanciato alcune scariche di dardi le pive e i tamburi tacquero e si fece quel breve silen-

zio che sempre precede gli assalti decisivi dei nani picchieri. Quando le note ripresero a farsi udire tutti i terci che si trovavano schierati a sud dell'ultima ridotta dei laztebi cominciarono ad avanzare a un passo sostenuto. Nella luce lunare del disco illuminante fisso sopra la duna a nord dell'accampamento laztebo i picchieri nani sembravano tutti uguali, come tante repliche di una sola figura vestita in abiti ampi, con indosso un cappello a larghe tese sormontato da piume che si agitavano a ogni passo e armata della lunga picca che maneggiata con esperienza consumata non lasciava scampo nello scontro fra masse compatte.

I laztebi rivolsero verso la schiera di nani picchieri che avanzava tutti i tubi di fuoco di cui disponevano e anche i lanciatori di buchi, quando la distanza si fu ridotta a sufficienza, scaricarono in quella direzione tutti i buchi di cui erano capaci. Alcuni colpi andavano a segno e qualche nano si abbatteva a terra, lasciando andare la picca, o restava indietro appoggiandosi all'arma per rimanere in piedi, ma erano pochi a fermarsi, i ranghi si serravano subito sugli spazi lasciati vuoti e l'avanzata continuava senza rallentare.

I nani picchieri non impiegarono molto, con il loro passo sostenuto, a raggiungere i primi carri rovesciati dietro i quali si erano asserragliati i laztebi e a ucciderne o scacciarne i difensori. Dopo qualche tentativo fallito di resistere alla loro avanzata tutti i laztebi superstiti si misero a fuggire, anche se non c'era nessuna parte dove andare, circondati com'erano. Tutto quello che potevano fare era lanciarsi contro le punte delle picche dei nani che bloccavano l'accampamento da tutte le parti.

Lo sterminio dei laztebi durò ancora alcune ore, ma alla fine fu totale.

Seguendo la loro tradizione, appena terminata la strage i nani picchieri abbandonarono immediatamente il campo di battaglia, portandosi dietro i feriti e persino le salme dei pochi caduti, ai quali avrebbero dedicato solenni onoranze funebri. I maghi del genio smontarono in fretta il grande sole artificiale che aveva rischiarato la notte e lo riposero in due carri dalle grandi ruote a raggi.

Il compito di far scomparire i corpi dei laztebi uccisi fu invece lasciato agli aqqavan del deserto.

Keerg si riebbe dallo svenimento a giorno inoltrato, in una situazione quasi disperata. Le ustioni alla spalla sinistra erano ulcerate, la carne viva esposta al sole e all'attenzione di ronzanti krutt del deserto aveva assunto un'intensa colorazione scura che andava dal rosso sangue al bluastro; le braccia e le mani non le sentiva più per la difficoltà di circolazione dovuta alle corde che lo stringevano e che si accentuava sempre di più con il passare del tempo; le gambe e i piedi invece gli trasmettevano una sensazione di intenso gonfiore pulsante. La lingua, secchissima, era attaccata al palato, le orecchie gli ronzavano.

Socchiuse gli occhi con fatica e rimase abbagliato. Dovette richiuderli e attendere un po' prima di far scorrere lo sguardo davanti a sé. Vide allora una distesa di rottami di legno e brandelli di stoffa, carri rovesciati e tende sventrate fittamente cosparsa da cadaveri di laztebi, la cui disposizione sul terreno seguiva la successione dei loro tentativi di fuga durante il combattimento che si era svolto nella notte.

Con la vista disturbata dal riverbero del sole e dalle ombre della spossatezza fisica nella quale si trovava gli parve di scorgere anche qualche figura che si muoveva in mezzo a quella desolazione bruciata dal sole del deserto, qualche essere che si aggirava fra le salme già in decomposizione e si chinava a recuperare quanto di utile era rimasto incustodito.

Girando la testa quanto gli riusciva arrivò a scorgere una figura, che lui intravedeva come un'ombra: si trovava a pochi passi da lui, in piedi, immobile a osservarlo. Era quasi contro il sole e Keerg dovette sforzarsi per mettere a fuoco un'immagine riconoscibile, ma alla fine riuscì a scorgere una figura femminile, magra e slanciata, con dei riccioli neri che uscivano dalla bandana che le racchiudeva i capelli. Tentò allora di dire qualche cosa, ma non riuscì neppure a muovere le labbra spaccate dal calore.

Svenne di nuovo.

Quando si risvegliò era notte. In lontananza si udiva lo stridore acuto degli aevar dai grandi occhi, che cacciano al buio, e in questo modo spaventano le loro prede inducendole a muoversi e a farsi così individuare nell'oscurità.

Keerg si sentiva ancora malissimo, ma molto meglio di

quando era tornato in sé la volta precedente. Adesso era disteso su una specie di paglericcio, al riparo di una tenda che la brezza notturna del deserto muoveva appena. La spalla e quasi tutto il braccio sinistri erano immobilizzati da una stretta fasciatura, sulla fronte aveva una benda umida e fresca. Le orecchie non gli ronzavano più, udiva invece lo scoppiettio di un fuoco.

Volse lentamente il capo da quella parte e fra i teli della tenda scorse la figura snella di Damatria intenta a darsi da fare attorno a un fuoco sul quale si abbrustolivano alcuni pezzi carne. Keerg aveva la bocca impastata, ma si impegnò lo stesso a richiamare l'attenzione della ragazza. Al primo tentativo non emise alcun suono, la seconda volta gli uscì dalla gola un rumore roco, che non riconosceva come proprio, tanto poco era in grado di modulare la voce.

Damatria intese il richiamo, si volse e svelta arrivò al capezzale del giovane. — Era ora che ti svegliassi: pigrone! — disse con un sorriso avvolgendolo in un alone di leggerissimo odore di mughetto.

Poi gli raccontò che erano ormai passati tre giorni da quando lo avevano slegato dal palo della tortura al quale era stato trovato appeso in pessime condizioni fisiche. Alcune magie di salute gli avevano salvato l'uso delle mani, che strette dalle corde non erano irrorate di sangue da troppo tempo, e avevano spento la cancrena che aveva iniziato a divorargli la spalla sinistra. Una nuvola di sonno nella quale lei lo aveva avvolto lo aveva costretto a dormire ininterrottamente per ottanta ore in modo da fargli riacquistare le forze. Ormai però era arrivato il momento di alzarsi e mangiare qualche cosa.

Mentre Keerg masticava lentamente piccoli bocconi di carne per riabituare il fisico al cibo, Damatria gli raccontò anche di come la sua famiglia avesse viaggiato al seguito del reggimento di nani picchieri che aveva annientato i laztebi che avevano catturato e torturato lui e Sandar-lo. Questo aveva permesso loro di essere tra i primi a recarsi sul luogo della strage per recuperare tutto quello che avesse un valore o che comunque potesse tornare utile in qualche modo. Il bottino era stato piuttosto ricco, soprattutto quello accumulato nelle prime ore, prima che altre persone arrivassero da tutto il circondario a contendere loro le spoglie laztebe.

Lei non aveva potuto partecipare che marginalmente al-

la ricerca, dato che si era dovuta occupare di lui. Keerg rimase imbarazzato da queste parole, fin quando un sorriso di Damatria non gli fece capire che si trattava di uno scherzo; la ragazza non doveva spogliare i cadaveri per vivere. La sua arte era la magia nella quale era molto esperta e dalla quale era in grado di trarre tutto quello di cui poteva aver bisogno, anche se per stare con la propria famiglia ne accettava e condivideva le abitudini.

Del resto era stata la magia, di nuovo sotto forma di ossa di crotto, a indicarle la strada da prendere quando era uscita da Pairzit insieme ai suoi e che l'aveva spinta a seguire il reggimento di nani picchieri. E ancora la magia le consentì di rimettere perfettamente in salute Keerg in meno di una settimana. Trascorso quel tempo le tracce dei chiodi arroventati che erano stati impressi sulla sua spalla erano ridotte a due macchie più chiare sulla pelle, i segni profondi delle corde che gli avevano segato i polsi erano scomparsi del tutto e la debolezza conseguente ai tormenti sopportati si era trasformata nel vigore abituale del robusto fisico del giovane.

L'addio fra i due fu improvviso e sbrigativo, di quelli che piacevano a Damatria: a un quadrivio lei seguì i suoi famigliari verso nord, con il suo carro, mentre Keerg andava a sud, a piedi, con a tracolla una piccola bisaccia nella quale si trovavano un po' di cibo e pochissimi oggetti personali. C'era stato giusto il tempo di un bacio di sfuggita, in dubbio fra la guancia e le labbra, ed era venuto il momento per ciascuno di prendere la propria strada.

Il giorno prima Damatria aveva voluto interpretare di nuovo le sette ossa di crotto dopo averle fatte lanciare da Keerg. Era stato steso perfettamente il pesante panno dal rosso così cupo da sembrare nero e sopra di esso il giovane aveva fatto rotolare le sette ossa dalla forma tozza. Ancora una volta le ossa si erano disposte in una figura ordinata, fermandosi in quella posizione che aveva stupito Damatria già la prima volta che aveva letto la sorte del giovane.

— C'è una necessità potentissima che ti trascina e ti sorregge — gli aveva detto lei dopo aver studiato la posizione delle ossa. — Una necessità di una forza tale che riesci a stento a restare in arcione su di lei mentre ti trascina al galoppo verso l'appuntamento che hai ai piedi della grande palma nera. Devi prestare grande attenzione a restare in equilibrio, perché se cadi dalla groppa dell'animale verrai

calpestato dai suoi zoccoli. E insieme a te, tutti gli abitanti dell'Impero soffrirebbero un danno gravissimo.

Keerg aveva assicurato ancora una volta di non riuscire a capire o a immaginare di quale appuntamento potesse trattarsi, né con chi o in che luogo dovesse avvenire. Non aveva mai sentito parlare di una grande palma nera e non sapeva dove potesse trovarsi.

Damatria lo aveva zittito mostrandogli con il gesto ampio della mano la posizione delle ossa di crotto, disposte in maniera così insolita da non lasciare dubbi sull'eccezionalità dell'evento annunciato.

Dopo essersi separato da Damatria, Keerg camminò di buon passo per larga parte di quello che restava della giornata prima di raggiungere una cascina fortificata dove chiese ospitalità per la notte. Una pietra magica dell'Oltreduna, scelta fra le dieci che aveva appena ricevuto in dono da Damatria, ebbe il potere di convincere il mastro della casa a offrirgli un giaciglio dove dormire e due robusti pasti con i quali terminare soddisfatto una giornata e iniziare in forze la successiva.

Il mattino seguente Keerg si rimise in marcia di buonora e ben rifocillato per sfruttare al massimo la parte più fresca della giornata, in previsione di una sosta durante le ore più calde, dato che la regione che si trovava ad attraversare aveva molte delle caratteristiche di un deserto. I campi di mecar erano completamente scomparsi, gli alberi erano ridotti a stente macchie raccolte attorno ai pochi pozzi dai quali veniva estratta l'acqua necessaria a irrigare le piantine di zeo, unica coltivazione presente nella zona e giustificata dall'altissimo valore del raccolto che solo da quelle parti si riusciva a produrre così ricco e di tale qualità.

Nel pomeriggio scorse Irriz da una grande distanza. La città infatti sorgeva in mezzo a una vasta pianura, che pareva senza limiti. Keerg distinse da molto lontano le numerose guglie delle torri che la sovrastavano, ma gli edifici veri e propri sembrava che non volessero mai sorgere dall'orizzonte sabbioso che aveva davanti. L'effetto era dovuto al fatto che tutta Irriz era del colore del deserto: le sue mura e i suoi bastioni difensivi erano costruiti con mattoni cotti al sole, che della sabbia avevano la stessa sfumatura di giallo rosato, e così anche le case. Uniche eccezioni erano i pochissimi palazzi dalle facciate costruite in pietra trasportata fin lì a prezzi elevatissimi da regioni lontane, dato

che nel raggio di centomila passi da Irriz non esistevano cave di materiali da costruzione.

Solo a sera Keerg raggiunse gli immensi battenti della grande Porta dell'Impero, attraverso la quale entravano in città quanti provenivano da nord. La memoria della costruzione di quei battenti grandiosi si era persa nel tempo, dato che il clima asciutto aveva seccato il legno di cui erano fatti fino a trasformarlo in un materiale durissimo e leggero insieme, praticamente indistruttibile e agevole da maneggiare.

Il giovane si stupì dello scarso traffico di merci che entravano, ma soprattutto che uscivano dalla città alla volta del nord, dove si trovavano le regioni più popolose dell'Impero; e si stupì anche della facilità con la quale uno sconosciuto veniva accolto all'interno delle mura di quella che rimaneva una sorta di avamposto di confine anche se immenso nelle sue proporzioni architettoniche e di popolazione.

Appena superata la Porta dell'Impero Keerg poté apprezzare come all'interno delle mura le attività fervessero con un'alacrità così intensa da apparire in qualche modo malata. Sembrava che tutti si affannassero a portare a fine il più rapidamente possibile quello che stavano facendo, senza curarsi troppo della qualità del lavoro né dei materiali con i quali veniva realizzato, come se il tempo fosse sul punto di mancare in maniera repentina da un momento all'altro.

Keerg aveva avuto parecchio tempo per riflettere sul cosa fare una volta arrivato a Irriz, ma adesso che finalmente si trovava in città tutto gli sembrava molto meno sensato e più complicato; a cominciare dal suo progetto principale, quello di incontrare il Primo Custode Kkenmell. Anche se l'Imperatore e tutta la corte si erano mossi alla volta di Irriz era evidente che non erano ancora arrivati in città, né nei suoi dintorni. Non sembrava nemmeno che fossero attesi, almeno a giudicare dalla totale mancanza di quei segni esteriori, striscioni colorati, facciate imbiancate di fresco, bandiere e festoni con i quali le città sono solite imbellettarsi quando ricevono la visita dei potenti.

La prudenza consigliava però di non mettersi subito a far domande su argomenti che potevano avere risvolti delicati e compromettenti, l'esperienza a Pairzit gli aveva insegnato qualcosa: non è normale che uno sconosciuto male in arnese e coperto dalla polvere di un giorno di cammino

vada in giro a far domande sulla città dov'è appena arrivato e sulle intenzioni dell'Imperatore al suo riguardo.

Anche l'idea di recarsi a casa dei parenti di Sandar-lo, che quando rifletteva mentre camminava nel deserto gli sembrava naturale, gli pareva adesso molto meno buona. Essere latore di pessime notizie non rappresentava certo la migliore delle presentazioni in una casa nella quale non si conosce nessuno.

Fatte queste riflessioni decise di recarsi al caravanserraglio. Lì avrebbe avuto la possibilità di lavarsi, di procurarsi del cibo, di trovare un giaciglio abbastanza sicuro per la notte e soprattutto di ascoltare un sacco di discorsi senza dover far domande, cosa che gli avrebbe consentito di rendersi conto della situazione in città e di decidere il da farsi con migliore cognizione di causa.

Il caravanserraglio di Irriz, soprannominata la "Porta del Deserto", era vastissimo, uno dei più grandi dell'Impero, ed era circondato da un quartiere immenso formato da edifici dedicati al commercio e allo svago dei viaggiatori. In tutto il quartiere il viavai era frenetico, a ogni ora del giorno e della notte. Mercanti, carovanieri, prostitute, uomini e nani delle scorte, venditori ambulanti, cuochi e camerieri, musicisti e danzatori, conduttori di guiscioni, osti, stallieri, maniscalchi, cuoiai, sarti, panettieri, consumatori di zeo in cerca di droga a buon mercato e ogni altro tipo di passante, tutti si agitavano attorno al caravanserraglio e al grande mercato doppio, coperto e scoperto, dove si barattavano le merci di tutto l'Impero con quelle provenienti dall'Oltreduna e dove le pietre magiche prodotte in quel paese passavano di mano a ritmo frenetico.

Keerg entrò nel caravanserraglio che ormai si era fatto buio e andò in cerca di ospitalità attorno a uno dei molti fuochi accesi nel vastissimo piazzale detto dei Quattro Pozzi perché tanti erano i pozzi scavati lì per dissetare i numerosi viaggiatori che vi sostavano ogni giorno con i loro animali.

Da ogni falò si ricavavano braci sulle quali arrostire lunghi spiedi carichi di carni gocciolanti grasso che sfrigolava cadendo; attorno a essi erano raccolti gruppetti di viaggiatori che si fornivano e contraccambiavano ospitalità secondo rituali e cerimoniali diversi e complicati. Il giovane fu accolto con benevolenza da un gruppo di carovanieri appena arrivato dall'Oltreduna che insieme al cibo stava

scambiando esperienze e informazioni con i membri di una carovana che sarebbe partita il giorno successivo.

Alcune donne avevano tolto dal fuoco la brace con delle lunghe pale di ferro e l'avevano distesa sotto una larga griglia sulla quale erano allineati cosciotti di doglioni, spiedini di pranat e quagliotte macerate nell'aceto di mecar. Il vino di sandalo veniva bevuto direttamente da un piccolo otre, che impugnato abilmente faceva uscire un lungo zampillo che i più esperti sapevano dirigere direttamente in gola. Keerg fu ammesso vicino al fuoco, a difendersi dal freddo che la notte del deserto cominciava a portare; qualche gesto esplicitamente amichevole lo convinse a servirsi di spiedini di pranat e di radici di tub cotte nella brace.

I discorsi dei viaggiatori e dei mercanti raccolti attorno alla mensa improvvisata vertevano esattamente sugli argomenti che interessavano Keerg e che risultarono essere di assoluta attualità in città. Come sempre accade quando si ascolta una conversazione della quale si è perso l'inizio e non si vogliono chiedere spiegazioni, Keerg non riuscì a capire subito che cosa stesse succedendo a Irriz, anche perché non avrebbe mai osato immaginare che la situazione si fosse sviluppata così tanto in senso anti-imperiale.

Da quello che dicevano i suoi commensali il giovane seppe che già da alcune settimane Qqaat-no, il governatore ereditario della città, aveva proclamato la sua indipendenza dall'Impero, aveva scacciato i rappresentanti dell'Imperatore e aveva interrotto il pagamento dei tributi tradizionalmente versati alla corona. A questa interruzione era stata data grande pubblicità e quasi tutti quelli che intervenivano nel discorso si dicevano molto contenti dell'abbassamento delle tasse sul commercio che ne era derivato.

Sembrava poi che Qqaat-no fosse anche riuscito a stipulare un qualche accordo con i laztebi della regione perché sospendessero gli assalti alle carovane in arrivo e in partenza da Irriz. Questo pareva confermato dall'esperienza degli ultimi arrivati al caravanserraglio, che nella settimana di viaggio precedente il loro arrivo in città non avevano subito alcun attacco.

L'accordo con questi nemici degli umani che da qualche generazione costituivano il pericolo maggiore per qualunque attività trovava le opinioni più divise di quanto non lo fossero in relazione alla diminuzione delle tasse. Tutti ap-

prezzavano la relativa sicurezza che un accordo di quel genere, se realmente era stato stipulato, poteva offrire, parecchi però si domandavano quale fosse il prezzo che Qqaat-no aveva dovuto pagare per ottenerlo e se per caso esso non rischiasse di risultare troppo elevato. Senza contare la poca fiducia che secondo mercanti e carovanieri era opportuno accordare alla parola dei laztebi, il cui scarso senso dell'onore, almeno nel senso nel quale lo intendevano gli umani, era noto a tutti.

Il vero elemento di preoccupazione era però un altro. Sembrava certo che l'Imperatore non si fosse affatto rassegnato a lasciare che la città di Irriz divenisse una sorta di stato indipendente ai confini dell'Impero, libero di commerciare con esso, con l'Oltreduna o anche con i laztebi senza dovere obbedienza e versamenti fiscali a nessuno, padrone invece di sfruttare l'ottima posizione che ne favoriva il commercio e le ricche coltivazione di zeo. Era ormai appurato, e Keerg avrebbe potuto confermarlo come testimone oculare, che dopo alcune lune di apparente disinteresse per quello che avveniva nel sud delle Terre Note, l'Imperatore si era messo in viaggio alla volta di Irriz alla testa di tutto il suo esercito. Qqaat-no aveva ordinato di iniziare i preparativi per la difesa della città da ogni nemico, ma era evidente da che parte si stava avvicinando il pericolo per lui e per tutti quelli che avevano collaborato con lui nella secessione di Irriz dall'Impero.

A questo punto della discussione i toni si erano alzati fino a divenire veramente accesi. Alcuni sostenevano che Qqaat-no era un vero patriota e una grande guida per Irriz, i suoi abitanti e quanti avevano interessi a essa legati, che aveva previsto con grande anticipo quello che stava accadendo e aveva organizzato le cose in modo da fermare l'Imperatore e il suo esercito e da impedire loro di imporre di nuovo l'autorità imperiale sulla città. Altri erano del parere opposto: affermavano che il governatore ereditario era un pazzo, o nel migliore dei casi un giocatore d'azzardo e che con ogni evidenza il suo gioco era già stato sconfitto. La sproporzione di forze era infatti tale che, non appena l'esercito imperiale si fosse presentato in vista della città, Qqaat-no non avrebbe potuto far altro che fuggire in esilio, con l'unica speranza che l'Imperatore non spingesse troppo a fondo l'inseguimento consentendogli così di salvare la vita.

Dopo essere cresciuta di tono la discussione si era frammentata in diversi capannelli, dato che molti volevano esprimere la propria opinione senza essere disposti ad ascoltare più che tanto quello che gli altri avevano da dire su di un argomento che li toccava molto da vicino, anche se non avevano grandi possibilità di incidere sul corso degli avvenimenti. Così, da una riflessione comune, sia pure accesa, si passò a una serie di dialoghi a due, tre, o al massimo quattro interlocutori, e Keerg si vide costretto a saltare da una conversazione all'altra per ricavare informazioni utili per capire che cosa stesse accadendo a Irriz e decidere come comportarsi.

Sentì di tutto: fatti che già gli erano noti, fatti di dominio pubblico che venivano spacciati per segreti, fatti assolutamente falsi che venivano raccontati come se si fossero svolti sotto gli occhi di chi li raccontava, deduzioni assurde, previsioni senza fondamento, asserzioni incredibili accolte come oro colato e una serie di piccole notazioni che combinate insieme agli elementi di cui era ragionevolmente sicuro permisero a Keerg di farsi un quadro in qualche modo attendibile della situazione.

Qualcuno sosteneva che l'Imperatore era morto durante una battuta di caccia ed era in corso una guerra di successione nella quale Qqaat-no era uno dei pretendenti più accreditati. A sostegno di questa teoria si annunciava l'arrivo di un esercito da Oltreduna che avrebbe combattuto per sostenere le sue pretese. Molti giuravano di aver visto aggirarsi furtivamente in città alcuni imperiali, e questa era presentata come una conferma della dissoluzione dell'unità dell'Impero o comunque della legittimità del comportamento di Qqaat-no.

Di contro si diceva invece che un grande esercito era in marcia dal nord, e di questo Keerg avrebbe potuto dare una precisa conferma, e che si trattava dei lealisti ai quali il governatore ereditario di Irriz si stava ribellando con il sostegno addirittura di una parte del popolo laztebo. Con esso da tempo Qqaat-no intratteneva un contrabbando assolutamente proibito ma lucrosissimo basato sulla scambio di zeo contro metalli preziosi, che spesso i laztebi si procuravano assalendo e uccidendo mercanti e commercianti in arrivo o in partenza da Irriz.

Molti potevano riferire di recenti movimenti e comportamenti insoliti dei laztebi intorno alla città e alcuni aveva-

no anche notizia di un massacro di laztebi effettuato dalle truppe imperiali non lontano da Irriz qualche giorno prima. Evidentemente si era risaputo dell'episodio di repressione che aveva salvato la vita a Keerg.

L'informazione che più preoccupò il giovane quella sera era però relativa a una delle disposizioni emanate da Qqaat-no per preparare la città a difendersi dall'aggressione in arrivo. Il governatore ereditario aveva proibito a tutti gli uomini in grado di portare le armi di lasciare la città, con l'unica eccezione degli addetti alle carovane e alla loro scorta. Il blocco del commercio avrebbe inferto danni insopportabili a Irriz, che era sostanzialmente un mercato, anche se di proporzioni immense, al termine di una pista carovaniera. Qqaat-no non se l'era sentita di impedire il traffico di merci fra Oltreduna e l'Impero; se il blocco doveva arrivare voleva che esso risultasse imposto dall'Imperatore in modo che l'irritazione dei commercianti e di tutti i cittadini per gli immensi danni recati alle loro attività si indirizzasse contro di lui.

La costellazione del bomp maggiore era intanto salita ben alta nel cielo e i fuochi si erano trasformati in mucchi di cenere sotto la quale lampeggiava di tanto in tanto una brace rossastra ravvivata dall'alitare della brezza serale. I discorsi cominciavano a diventare stanchi, solo i più cocciuti continuavano a ripetere le stesse cose. Tutto quello che c'era da dire sulla situazione era ormai stato detto, tutte le informazioni scambiate, quelle vere e quelle false. Ogni elucubrazione era stata tentata. Un po' alla volta il sonno ebbe il sopravvento sul piazzale dei Quattro Pozzi e sull'intero caravanserraglio, con l'unica eccezione di qualche bordello e di alcune mescite, dove le botti di birra verde di mecar continuavano a venire aperte senza interruzione assecondando il passaggio di mano delle pietre magiche dell'Oltreduna. Keerg si distese in un angolo riparato dal vento, si avvolse il più strettamente possibile nel mantello, controllò di avere anche i piedi ben coperti e si addormentò.

Alle prime luci della mattina successiva si svegliò in mezzo all'agitazione del caravanserraglio, nel quale l'attività iniziava ben prima dell'alba dato che non è mai troppo presto per fare affari e organizzare il trasporto delle merci. Non gli fu difficile procurarsi in cambio di un sorriso una tazza di latte di pranat caldo aromatizzato alla zeo e una

fetta di pane di tub, dalla mollica scurissima, con le quali rifocillarsi.

Ben sveglio e in forze si aggirò per la città, senza una meta precisa, desideroso di confrontare le informazioni ottenute la sera prima ascoltando le conversazioni attorno al fuoco con quello che poteva vedere di persona. Presto scoprì che molto di quello che aveva udito era indubbiamente vero.

Irriz si stava con ogni evidenza preparando per un assedio, e a questo corrispondeva quell'aria di urgenza che aveva colto la sera precedente. In alcuni casi la fretta non è mai troppa e si trasmette dalle opere propriamente militari a tutte le altre attività.

Altrettanto vero risultò il fatto che a nessun maschio in età di portare le armi era concesso di uscire dalle porte della città. Keerg non si arrischiò a fare il tentativo in prima persona, ma l'osservazione di quello che accadeva presso una delle porte lo convinse che l'ordine esisteva e che veniva fatto rispettare con rigorosa brutalità dai soldati del corpo di guardia. Né suppliche, né minacce, né quello che gli sembrò di riconoscere come un abile tentativo di corruzione consentirono a nessuno che avesse i requisiti di portare le armi in difesa di Irriz di oltrepassare la porta.

Durante la sua perlustrazione della città a Keerg parve di scorgere, e in un'occasione fu praticamente sicuro della propria impressione, la figura di qualche imperiale che si aggirava a controllare con grande discrezione i lavori fatti per organizzare e rinforzare le difese. Anche questo corrispondeva a quanto aveva sentito la sera precedente, senza però fornirgli nessun elemento per comprendere la ragione per una tale presenza.

Quando pensò di aver visto abbastanza il giovane decise di tornare nel quartiere del mercato e del caravanserraglio: l'Imperatore non era certo in città, e neppure il primo custode Kkenmell. Se li voleva incontrare doveva lasciare Irriz, nella quale era stato un errore entrare, e l'unico modo per uscirne era evidentemente procurarsi un lavoro in una delle carovane in partenza. Mercato e caravanserraglio erano i luoghi giusti dove trovarlo, se era possibile farlo, dato che molti dovevano offrirsi nella speranza di lasciare la città che stava per venire cinta d'assedio.

Nonostante i suoi timori Keerg non ebbe difficoltà a essere accolto in una carovana la cui partenza era prevista

per l'alba del giorno successivo. La proibizione per gli uomini di lasciare la città per qualsiasi ragione che non fosse legata direttamente al trasporto di mercanzie aveva effettivamente spinto moltissime persone a offrirsi, più o meno fittiziamente, per quel lavoro, ma il controllo sulla serietà degli accordi presi era esercitato con grande severità. Pochissimi commercianti accettavano i rischi legati alla complicità con chi voleva lasciare clandestinamente Irriz, tutti sapevano quante persone erano necessarie per governare i guiscioni e scortarli, e le risorse umane di una carovana erano preziose durante il lungo tragitto nel deserto, non potevano quindi essere disperse non appena usciti dalla città lasciando andare quelli che le formavano.

Le spalle larghe e l'aria solida di Keerg fecero il resto. Il giovane fu accolto dal mercante Obnuscar con un compito intermedio fra l'uomo di fatica e il componente della scorta armata della carovana che doveva condurre all'Oltreduna. Questo significava che le mansioni del giovane comprendevano alla partenza e all'arrivo della carovana il lavoro di manovalanza per il carico e lo scarico delle merci dai guiscioni da trasporto; durante il viaggio si sarebbe invece dovuto occupare armi alla mano della sua sicurezza.

In cambio non gli furono offerti né lettere di ospitalità, né una parte del carico all'arrivo, né il riconoscimento di una parentela formale con Obnuscar o un altro dei grandi mercanti che avevano organizzato la carovana, ma semplicemente e direttamente cento pietre magiche dell'Oltreduna, che avrebbe ricevuto il giorno successivo all'arrivo della carovana.

Keerg non stette a tirare sul compenso che gli veniva offerto, non era sua intenzione restare così a lungo con la carovana da poter dire di esserselo meritato. Notò invece con preoccupazione che nella spedizione era compreso un reparto a dorso di guz. Rimettersi sulle tracce del Primo Custode Kkenmell non sarebbe stato semplice.

Il pasto del guiscione

La carovana che si stava preparando a partire era formata da una cinquantina di guiscioni. Attorno a essi si affaccendavano alcune centinaia di persone intente a portare a compimento i preparativi per il viaggio con la necessaria

prudenza. Nonostante la loro riconosciuta docilità e la lentezza esasperante con la quale si muovevano i guiscioni potevano infatti risultare molto pericolosi con i loro cinquanta e anche sessanta passi di lunghezza e le dieci, dodici braccia d'altezza. Si tratta di animali che possono danneggiare in maniera devastante tutto quello che li circonda e che risulta difficilissimo tenere a freno quando si rifiutano di ubbidire agli ordini.

Mentre i guiscioni venivano alimentati per il viaggio e si posizionava il carico loro assegnato, ogni animale era legato a una piattaforma di carico di pietra con grosse catene tese fra le bitte di ferro murate nella piattaforma e grossi anelli, anch'essi di ferro, che erano fissati nella pelle callosa dei guiscioni. Erano stati inseriti nella pelle degli animali poco dopo la loro uscita dalle uova, quando misuravano pochi passi, e la carne si era richiusa e saldata su di loro fino a bloccarli nei tessuti epidermici come se si trattasse di una parte del corpo stesso del guiscione.

Anche i ganci dei grandi pianali posti sulle groppe dei guiscioni per sorreggere il carico erano collegati al corpo degli animali attraverso funi legate agli anelli fissati nei loro fianchi. Quando occorrevano altri punti di presa si piantavano nella pelle spessa e insensibile dei guiscioni grossi chiodi di ferro con un anello infilato nella testa attraverso il quale far passare le corde, anche se questi fornivano un appiglio meno sicuro degli anelli solidali con il corpo stesso dei guiscioni.

Keerg fu addetto all'alimentazione degli animali. I guiscioni non hanno un vero e proprio apparato digerente, si nutrono per osmosi. Il loro sostentamento in natura si basa sulla caccia, che viene attuata schiacciando la preda prescelta con il peso del corpo. L'animale rimane poi sulla vittima così abbattuta e ridotta in poltiglia mentre avviene il trasferimento di tutte le sostanze nutritive in essa presenti attraverso i vasi sanguigni di cui è particolarmente ricca la parte ventrale del guiscione.

Questo sistema è però molto lungo e non si adatta affatto alle necessità di spostamento continuo tipiche della vita di carovana, che prevede marce lunghe anche una o due lune senza sostare. Nel deserto che divide l'Impero dall'Oltreduna le oasi sono rarissime e sono invece elevati i rischi per chi si ferma a riposare.

Il sistema per nutrire i guiscioni è allora quello delle ta-

sche di carne. Con grossi coltelli dalle grandi lame affilatissime si praticano dei tagli nell'epidermide dei guiscioni, poi si scalza la pelle dalla carne e si creano in questo modo delle vere e proprie grosse tasche di tessuto vivente all'interno delle quali si introduce il cibo che gli animali consumeranno per osmosi durante la traversata del deserto. Un rubusto cavo di fibre di vud intrecciate viene utilizzato per cucire la tasca con un grosso ago curvo dopo averla riempita.

La prima volta che infilò il coltellaccio nella pelle dura e spessa del guiscione Keerg si aspettava di percepire una reazione di qualche tipo da parte dell'animale: una contrazione dell'epidermide se non proprio una scossa violenta che lo facesse traballare costringendolo magari a tenersi stretto alle corde che fissavano il pianale di carico alla groppa del guiscione.

Invece non accadde nulla. Il guiscione non dette segno di accorgersi di quanto gli stava accadendo, o comunque non lo riteneva né doloroso, né pericoloso. Del resto c'era abituato, vista la ragnatela di cicatrici dovute ai tagli e alle ricuciture che decorava come un tatuaggio il suo fianco nella zona dove venivano fatte le incisioni per formare le tasche.

Se il taglio e lo scalco erano ben eseguiti, come Keerg capì quando cominciò a farsi la mano a quel lavoro e a trarre giovamento dai consigli che gli davano i colleghi più esperti, il sangue nero e oleoso del gigantesco animale quasi non usciva dalla ferita, neppure quando la pelle era distaccata dalla carne viva per fare spazio al cibo che veniva somministrato al guiscione.

Mentre la squadra nella quale lavorava Keerg provvedeva a rifornire le bestie da carico del cibo necessario alla traversata, altri uomini si affaccendavano fra i moli e i pianali fissati alle groppe dei guiscioni per caricare le merci destinate all'Oltreduna. Per farlo si aiutavano con argani e macchine a leva e a contrappeso che consentivano a due uomini di sollevare agevolmente un carico di peso anche notevolmente superiore al loro e di trasferirlo dove occorreva. Per alcuni colli particolarmente pesanti o voluminosi si ricorreva ad attrezzature ancora più grandi per far intervenire le quali era necessario mettere al lavoro diversi bomp appaiati e il cui funzionamento richiedeva l'attività coordinata di parecchi uomini.

Il carico procedeva spedito e non si interruppe neppure durante le ore più calde della giornata, quando di solito nel deserto si sospendevano tutte le attività per cercare refrigerio all'ombra. Dai discorsi di quelli che lavoravano con lui Keerg capì che si trattava di un'alacrità insolita, giustificata dal timore che da un momento all'altro si verificasse qualche evento capace di impedire la partenza della carovana. La consapevolezza diffusa di quanto una tale preoccupazione fosse fondata aveva fatto sì che la richiesta avanzata da Obnuscar di lavorare a oltranza fino a che i preparativi per la partenza non fossero stati completati fosse accettata dai membri della carovana. La disponibilità era dovuta pure al fatto che erano state promesse pietre dell'Oltreduna per tutti se il lavoro fosse stato portato a termine entro la serata e la partenza fosse avvenuta puntualmente all'alba del giorno successivo.

Anche questa volta le pietre produssero la magia.

Gli uomini della carovana e i facchini di Irriz lavorarono fin dopo il tramonto, alla luce delle torce; si rifocillarono in piedi senza prendersi nessuna pausa e quella notte qualcuno non dormì neppure per sistemare le ultime cose, fare i controlli e gli inventari finali, ma all'alba la lunga teoria dei guiscioni, circondata da uno sciame di guz montati dagli uomini della scorta, si mise puntualmente in movimento.

Il governo dei guiscioni è facilissimo o impossibile. Si tratta di animali enormi, sgraziati e pesantissimi, dotati di organi di senso e di comunicazione così rozzi da sembrare inesistenti. Per poterli utilizzare come bestie da lavoro preziose nel trasporto di grandi carichi attraverso il deserto gli uomini hanno escogitato un sistema che si è dimostrato sicuro, anche se lungo, laborioso e soprattutto legato alla possibilità di disporre di uova di guiscione fecondate.

Quando un guiscione nasce in cattività viene subito preso in consegna da una squadra di cinque persone destinate ad accudirlo fin dai primi momenti di vita e per sempre, senza lasciarlo praticamente mai.

Appena nato il guiscione non ha ancora la pelle insensibile, spessa cinque pollici e dura come il cuoio più robusto, il suo senso del tatto gli consente di entrare in rapporto con gli umani e la sua natura di cucciolo lo spinge a giocare con loro con entusiasmo. Non è difficile, conoscendo alcune tecniche che le famiglie di conduttori di guiscioni si

trasmettono di generazione in generazione, creare in questo periodo della vita dell'animale un rapporto affettivo fra uomo e guiscione e un insieme di modalità di comunicazione che rimarranno operative anche quando l'animale sarà adulto e nel pieno possesso delle sue capacità fisiche. Il guiscione resta infatti, nonostante la mole, un animale molto mansueto, intelligente e ben disposto a eseguire gli ordini che gli vengono impartiti, se si escludono naturalmente i biennali periodi degli accoppiamenti durante i quali nessuna persona ragionevole si sognerebbe di avvicinarne uno.

Questo non significa che la partenza di una carovana composta da una cinquantina di guiscioni carichi fino all'inverosimile di mercanzie e di armi difensive sia semplice o che non rappresenti uno spettacolo grandioso. Le immense bestie si muovono contraendo i segmenti addominali del corpo; procedono quindi a una velocità costante e hanno bisogno di molto spazio per cambiare direzione. Il movimento all'indietro è loro quasi precluso, se non per tratti ridottissimi: coordinare nello spazio ristretto della zona dei moli del caravanserraglio il movimento in rapida successione di cinquanta animali con quella mole e quelle caratteristiche era molto complesso. In realtà proprio le manovre di partenza e di arrivo rappresentavano la parte più difficile del viaggio, anche se non la più pericolosa per i rischi ai quali le sconfinate e inospitali distese del deserto espongono chi le vuole attraversare.

Obnuscar fu all'altezza della situazione e il sole non era ancora arrivato allo zenit quando la carovana al completo si inoltrò nella sabbia rovente del deserto, dopo aver superato le ultime zone dove veniva coltivata la zeo. Più avanti la temperatura diventava eccessiva anche per quelle piantine avide di calore. I guiscioni avanzavano su due colonne parallele, distanti una dall'altra tre o quattrocento passi. A un migliaio di passi di distanza, in ogni direzione, marciavano gruppi di uomini sulle spalle di guz dagli zoccoli coperti di stracci per proteggerli dalla temperatura rovente della sabbia: durante le ore del giorno diventava così calda che solo la pelle ventrale dei guiscioni, costantemente raffreddata dal loro sangue oleoso, era in grado di resisterle senza ustionarsi.

Il posto di Keerg si trovava sul pianale di carico di uno degli ultimi guiscioni della colonna di destra, messo sotto

il comando di un ragazzone allegro che si chiamava Duehack. Lì, riparata da un pannello di legno spesso quattro pollici, era stata montata la forcella che sosteneva una grossa balestra per il tiro di precisione a distanza, che avrebbe potuto tornare molto utile se i laztebi o i predoni del deserto avessero attaccato la carovana.

Keerg svolgeva il suo incarico insieme a un altro giovane, Tinnani, con il quale si alternava in turni di guardia interminabili. Data l'immensa autonomia di marcia dei guiscioni, il tempo necessario a mettere in movimento la carovana e la scarsezza di oasi nelle quali potesse valere la pena di sostare durante il viaggio, le tappe erano sempre molto lunghe. La prima si prevedeva sarebbe durata almeno quattro giorni e tre notti.

Non ci volle molto perché Keerg si accorgesse di quanto fosse difficile mettere in atto il suo progetto di abbandonare la carovana al più presto, non appena partiti da Irriz.

La città era sorta proprio sul limite del deserto e i guiscioni si erano inoltrati praticamente subito nella sabbia rovente, sulla quale un uomo poteva sopravvivere solo se dotato di un equipaggiamento che lo riparasse dai raggi del sole e lo difendesse dal calore che esso irradiava sulla sabbia e che lì si accumulava fino a farla diventare rovente. Con dei comuni sandali era impossibile camminarci sopra e una marcia anche di sole poche ore richiedeva una ricca scorta d'acqua se non si voleva rischiare la disidratazione. Per di più la carovana si muoveva in continuo stato di allerta. Oltre i conduttori dei guiscioni, il cui compito si limitava a controllare la direzione e la velocità degli animali in modo che si muovessero mantenendosi nella traccia lasciata da quello che li precedeva senza serrare troppo le distanze, tutti gli altri uomini della carovana si alternavano in turni di osservazione in ogni direzione. Quasi a cerchio attorno alla carovana si trovavano poi gli esploratori a dorso di guz, distribuiti su di una circonferenza più larga di giorno e più stretta la notte, sempre attenti ai pericoli che potevano provenire dall'esterno e alle fughe che qualcuno poteva tentare dall'interno.

L'ultimo guiscione di ciascuna fila era destinato esclusivamente al servizio dei guz; invece del pianale di carico con sopra ammassate le mercanzie questi animali avevano fissato sul dorso una specie di scatolone di legno largo e piatto, al quale era applicata una sorta di ponte mobile a

elevazione variabile. All'interno della struttura di legno c'erano stalle dalle dimensioni ridotte al minimo nelle quali i guz trovavano riparo a rotazione. Le raggiungevano attraverso il ponte mobile che era calato da un lato in modo che arrivasse a sfiorare la sabbia. Il guz, anche se stanco, restava molto più veloce del guiscione e non aveva problemi a saltare sull'estremità del ponte dopo aver raggiunto da dietro il guiscione, che poteva continuare ad avanzare senza cambiare direzione e velocità del movimento.

Effettuare la manovra in senso inverso, cioè con il lato basso del ponte rivolto in avanti e con il guz che si dirige verso il guiscione, risultava più veloce ma molto più pericoloso dato che un piccolo errore poteva trasformarsi in una tragedia. Se il guz non saltava con precisione sul pianale questo continuava ad avanzare con il rischio di spezzargli le gambe e anche di trascinarlo sotto il ventre del guiscione in movimento che lo avrebbe schiacciato insieme all'esploratore che portava in groppa, prima che si riuscisse a fermarlo. Il tetto della stalla costituiva una sorta di secondo piano sul quale erano caricati il foraggio per i guz e le razioni d'acqua a loro destinate. Lì si trovava anche il piccolissimo spazio nel quale gli uomini che montavano i guz potevano tentare di riposarsi fra una corsa nel deserto e l'altra.

Questo sistema massacrante per gli uomini quanto per gli animali consentiva di mantenere una sorveglianza costante attorno alla carovana a una distanza utile a garantire che non ci fossero attacchi di sorpresa durante il cammino.

Nel tardo pomeriggio la carovana raggiunse le secche di Pannat-Voi, l'unico luogo nel quale era possibile attraversare l'Ho a dorso di guiscione senza mettere a repentaglio le merci trasportate. Le secche si trovano circa a metà di una grande ansa del fiume, rivolta a sud. Lì le acque passano in mezzo alle sabbie riarse del deserto senza riuscire a vivificarlo, a causa dell'immenso calore e del grande sbalzo di temperatura esistente fra il giorno e la notte. Nessuna forma di vita vegetale riesce a sopravvivere in quelle condizioni.

A chi si avvicina da nord il fiume appare all'improvviso, nascosto fino a poche centinaia di passi di distanza dalle grandi dune di sabbia che il vento fa correre nel deserto.

Keerg rimase affascinato dallo spettacolo delle acque lente e tersissime dell'Ho, che si allargano a Pranat-voi e rallentano a formare una specie di lago, la cui profondità non supera in nessun punto le tre braccia e le cui sponde arrivano a distare più di duemila passi.

Gli uomini a dorso di guz facevano fatica a trattenere le bestie, desiderose di lanciarsi in acqua per godere il refrigerio della sua freschezza. Ma non era il momento di farsi prendere dai loro capricci, proprio quando l'attenzione dei difensori della carovana diveniva distratta aumentavano i rischi di un attacco dei predoni del deserto. Anche i guz dovevano aspettare il loro momento per passare il fiume, nuotando nel loro modo goffo.

I guiscioni che attraversano le secche sono uno spettacolo indimenticabile. Gli immensi animali approfittano infatti dell'occasione per rifornire i loro corpi d'acqua, funzione che hanno modo di espletare solo quando passano il fiume. Anche l'acqua è assorbita da loro attraverso le membrane ventrali, riccamente irrorate di sangue per mezzo di una estesissima rete di capillari. Per aumentare la rapidità di assunzione del liquido il sistema di termoregolazione sanguigna dei loro corpi si inverte nel corso dell'operazione. Mentre il guiscione passa sopra la sabbia arroventata dal sole, il suo sangue provvede a raffreddare le zone dell'epidermide esposte al calore, trasferendolo attraverso la circolazione e accumulandolo in un anello sottocutaneo che gira attorno al corpo dell'animale per restituirlo non appena possibile. I viaggiatori sul dorso dei guiscioni sono molto aiutati da questo effetto di rilascio del calore nel superare le ore più fredde durante le rigide notti del deserto.

Nel momento di attraversare il fiume il meccanismo termico si inverte e gli animali scaricano calore nei terminali arteriosi del ventre fino a far evaporare l'acqua sulla quale passano, che nello stato gassoso viene assorbita rapidamente e immagazzinata in una grande vescica posta quasi al centro del loro corpo.

Keerg vide i guiscioni entrare in acqua uno dopo l'altro fra sibili e scoppi, per venire avvolti quasi subito da una nuvola di vapore che li accompagnava fin oltre la metà della traversata, allora la vescica di immagazzinamento era piena e il processo di assorbimento si arrestava. Quando venne il suo turno di immergersi nel fiume, anche il gui-

scione sul quale si trovava Keerg fu avvolto da una nuvola di vapore, mentre l'acqua saliva sui suoi fianchi fino a un'altezza di più di due braccia. Avanzando si lasciava dietro una scia che la debole corrente trascinava lentamente a valle. Il passaggio repentino dal caldo secco e asciutto del deserto di sabbia all'umidità densa della nuvola spessa che avvolgeva l'animale in mezzo all'acqua gli provocò una sensazione strana e inattesa.

Tutta la carovana si muoveva sul fiume nel microclima nebbioso prodotto dai guiscioni, che l'assenza di vento manteneva sul corso d'acqua. La traversata durò circa mezz'ora; poi fu raggiunta la riva sud dell'Ho, brulla e sabbiosa come quella nord. I guiscioni lasciarono le loro scie larghe anche lì e si diressero ancora gocciolanti verso le profondità del deserto.

Agli abiti di Keerg, intrisi di sudore e di condensa di vapore, bastarono pochi minuti per asciugarsi completamente.

Adesso fra lui e l'Oltreduna c'era solo il deserto.

L'ultima parte della giornata e la prima notte di marcia trascorsero monotoni in turni di guardia interminabili senza offrire a Keerg occasioni di fuga e neppure stimoli per l'elaborazione di un piano che potesse permettergli di lasciare la carovana. Il secondo giorno di viaggio, il giovane stava terminando il suo primo turno di guardia con la luce del sole, quando cominciò a notare attorno a sé, sia sul guiscione sul quale si trovava sia su quelli vicini e più facili da osservare, un'agitazione crescente, che non tardò a coinvolgerlo quando fu chiamato insieme a tutti quelli che si trovavano con lui sul pianale, a controllare e rinforzare le cime che bloccavano il carico. Aveva imparato da un po' a non fare domande dirette quando voleva soddisfare una curiosità dovuta all'inesperienza, in modo da non esporsi al dileggio dei più anziani; aveva imparato ad ascoltare e a intervenire al momento opportuno nei discorsi degli altri per ottenere le spiegazioni che lo interessavano senza parere del tutto sprovveduto sull'argomento in questione.

Anche in questa occasione bastò tenere le orecchie dritte e l'attenzione desta, buttare due parole quasi per caso nei discorso di Duehack e degli altri per sapere che si stava preparando una tempesta di sabbia. Gli uomini addetti al guiscione sul quale viaggiava Keerg facevano a gara a indi-

carsi i segni premonitori della tempesta in arrivo, che una volta additati risultavano evidenti anche a chi non aveva esperienza di vita nel deserto.

Sembrava che una brezza bassa corresse pelo pelo sulla sabbia rovente, disegnando sulle dune pieghe sottilissime e regolari, rotte di sovente da piccoli mulinelli. La luce era molto diversa fra l'est e l'ovest: di qua era tersissima mentre dal lato del tramonto era invece come opaca, lattiginosa, quasi che l'aria fosse carica di qualche cosa della quale fosse necessario si purificasse.

Persino i guiscioni erano a loro modo inquieti, la regolarità dei movimenti ondulatori che attraversavano la parte inferiore del loro corpo facendoli avanzare non era più scorrevole, appariva forzata, senza che fosse possibile esplicitare maggiormente questa sensazione, però chiarissima a tutti, anche all'inesperto Keerg, una volta che Duehack gliela fece notare.

Conferma finale e definitiva di quanto si stava preparando fu il repentino avvicinarsi degli esploratori a dorso di guz, per i quali restare allo scoperto in mezzo al deserto nel corso di una tempesta di sabbia avrebbe significato andare incontro alla morte certa. Adesso si stavano affollando attorno ai ponti mobili che erano stati calati dai fianchi dei guiscioni destinati al loro servizio; si sarebbero stipati negli spazi ristrettissimi della stalla pur di non rimanere esposti alla furia del vento. Sul tetto delle stalle alcuni addetti bloccavano quanto più possibile i teloni che servivano a tenere la biada dei guz al coperto e a impedire che il vento della tempesta che si avvicinava la portasse via.

I mulinelli di sabbia si fecero più frequenti, di altezza maggiore e più lenti a scomparire mentre il vento cominciò a farsi teso e sferzante. Nella carovana si facevano gli ultimi sforzi per predisporre tutto al meglio per resistere alla furia della tempesta che stava per abbattersi su di essa.

Con lentezza esasperante, data la velocità dei guiscioni che non superava mai i quattromila passi l'ora, era stata cambiata la loro formazione: le due file parallele di circa venticinque animali erano state riorganizzate in quattro file da dodici, molto più ravvicinate l'una all'altra. Una disposizione raccolta e compatta, quindi più difficile da disperdere, che avanzava nel deserto coprendo una superficie praticamente quadrata.

Gli uomini e i nani si coprivano con cura ogni parte del corpo. La testa con dei cappucci dai piccolissimi fori per gli occhi e le mani con aderenti guanti di cuoio. Così riparati si legavano alle funi che tenevano fissate le merci in modo da non essere esposti al rischio di essere trascinati via dal vento, che intanto aveva cominciato a soffiare teso e carico di granelli di sabbia che riuscivano a infilarsi dappertutto. La visuale si restringeva rapidamente e in pieno giorno la luce diminuì fin quasi a scomparire: il buio da notte senza luna né stelle che si crea a causa dell'immensa quantità di sabbia sollevata dal vento è una delle caratteristiche più impressionanti delle tempeste del deserto e lasciò Keerg stupefatto per la profondità dell'oscurità nella quale si vide precipitare e la rapidità con la quale la luce del giorno venne meno.

Ma il giovane ebbe pochissimo tempo per rendersi conto del buio e della luce; poi non ebbe più modo di pensarci. Mentre continuava ad avvertire il monotono ondeggiare del corpo del guiscione che avanzava sul ventre, apparentemente incurante di quanto gli accadeva attorno, Keerg fu aggredito all'improvviso dalla forza del vento al quale il carico di sabbia che trasportava dava una consistenza e un peso molto maggiori di quello dell'aria. La massa poderosa tentò di strapparlo dal riparo in mezzo ai contenitori per la mercanzia nel quale si era sistemato e legato per lanciarlo in mezzo alla distesa del deserto, ormai divenuta invisibile ma della quale il giovane aveva piena coscienza.

Le raffiche si susseguivano in sequenze rapidissime e il sibilo del vento finì per trasformarsi in un rombo sordo e continuo. Il vento veniva da sud-est e investiva di traverso il guiscione sul quale si trovava Keerg dando di tanto in tanto l'impressione di riuscire a bloccarne il cammino o a deviarlo verso ovest. Del resto continuare ad avanzare, tenersi in movimento, era indispensabile, come aveva capito Keerg dai discorsi uditi dai suoi compagni prima che la tempesta si scatenasse. Muovendosi il guiscione riusciva a farsi scivolare di dosso la sabbia che il vento gli spingeva contro. Se si fosse fermato ne sarebbero stati rapidamente ricoperti, l'animale, le merci e soprattutto gli uomini che si trovavano su di lui e che non sarebbero sopravvissuti.

Il rischio che la formazione di guiscioni si disperdesse a causa dell'assenza di visibilità e di ogni punto di riferimen-

to era inferiore e andava accettato. Del resto si trattava di animali massicci, abituati a procedere lenti e dritti. Durante la tempesta la carovana si sarebbe certamente dispersa, ma su di un'area non grandissima e non appena il vento si fosse placato sarebbe stato facile riunirla e riprendere il cammino. La scomparsa di un guiscione in una tempesta era un evento considerato piuttosto raro. Poteva accadere che se ne perdessero le tracce per qualche ora, per un giorno al massimo, ma il fatto stesso di procedere nella stessa direzione avrebbe fatto sì che l'animale isolato venisse intercettato dalla rete di esploratori a dorso di guz che viaggiava attorno alla carovana. L'unico vero pericolo al quale andava incontro un guiscione da carico che viaggiava da solo nel deserto era di imbattersi nei predoni. Era proprio per scongiurare questa evenienza che erano organizzate le carovane.

Mantenere il senso del tempo nel buio più fitto, rintanati in un cantuccio, mentre si sta aggrappati a delle corde fino a ferirsi le mani è impossibile, e Keerg non avrebbe saputo dire dopo quanto tempo la tempesta cessò, all'improvviso. In maniera più repentina ancora di come era arrivata.

Si accorse che tutto era finito dalla scomparsa del rombo che aveva accompagnato la tempesta fin dal suo arrivo. Provò a riaprire gli occhi e lo fece con dolore; anche se li aveva tenuti sempre chiusi, strizzandoli, qualche granello di sabbia era penetrato ugualmente sotto le palpebre.

Anche la bocca, il naso e le orecchie erano pieni di sabbia, una sabbia sottile quasi impalpabile, che sembrava appiccicarsi alla pelle senza volersene distaccare. Keerg ne era interamente ricoperto come lo erano le merci, i compagni e gli spazi del pianale lasciati liberi per il passaggio, tutto era coperto da uno strato di sabbia alto parecchi pollici che il movimento ondeggiante del guiscione faceva scivolare verso il basso, liberando progressivamente uomini e cose dalla coltre.

Tutti facevano con lo sguardo la conta dei presenti, fin quando fu chiaro che non mancava nessuno. C'era Duehack, c'erano i quattro conduttori del guiscione e c'erano i sei uomini addetti al carico e alla sua difesa. Da nessuna parte lungo l'orizzonte di dune di nuovo limpido si scorgeva invece traccia degli altri guisconi della carovana, era come se la sabbia del deserto li avesse ingoiati. Evidente-

mente durante la tempesta il guiscione di Keerg aveva deviato dalla direzione seguita dagli altri animali fino a rimanere solo.

Adesso si trattava di raggiungere in fretta il prossimo punto di sosta previsto sperando di ricongiungersi con il resto della carovana senza essere prima intercettati da qualche predone del deserto. Il pericolo non era altissimo, visto che il deserto è immenso e un guiscione scompare al suo interno, ma per contro ogni carovana viene abitualmente seguita a distanza di sicurezza da predoni e razziatori non abbastanza numerosi, attrezzati o disposti a subire perdite da misurarsi con le forze di scorta a una carovana. Pronti invece ad aggredire ogni guiscione carico di merci pregiate che per una qualsiasi ragione rimane isolato. La speranza di Keerg e dei suoi compagni era di aver deviato così tanto dalla direzione originaria da essere sfuggiti ai predoni al seguito della carovana.

Un getto di sangue nero e spesso

Keerg e i suoi compagni di viaggio non furono fortunati. Non erano passate che poche ore dalla fine della tempesta quando apparvero due puntini scuri in cima a una duna in lontananza, verso est. Il piccolo moltiplicatore di vista di cui disponevano gli addetti al guiscione sul quale si trovava Keerg fu orientato subito in quella direzione, e presto si riuscirono a distinguere le forme massicce di due guiscioni attrezzati per la razzia nel deserto. Anche quegli animali recavano sul dorso lunghi pianali, che anziché essere utilizzati per stivare le merci da commerciare servivano a trasportare un consistente numero di uomini armati, a sostenere a volte qualche arma pesante e a fornire lo spazio necessario per contenere viveri e acqua sufficienti a una lunga permanenza nel deserto.

Un immenso tendone chiaro riparava uomini e cose dalla morsa del sole.

Con ogni probabilità i due guiscioni si spostavano al seguito della tempesta, nella speranza di imbattersi in qualche animale rimasto distaccato dalla propria carovana a seguito del maltempo. Proprio come era successo.

Non appena fu chiaro quello che stava succedendo Duehack si precipitò dai conduttori del guiscione e ordinò

loro di spingere l'animale alla massima velocità possibile. La fuga non era senza speranze: sarebbe stato sufficiente riuscire a non farsi raggiungere prima dell'arrivo della notte, poi l'oscurità, con l'aiuto di un po' di fortuna, avrebbe consentito loro di far perdere le proprie tracce.

Un inseguimento di guiscioni nel deserto non è affatto spettacolare; gli animali continuano a ripetere con cadenza costante i loro movimenti ondulatori e si trascinano sulla sabbia senza sollevare nuvole di polvere al loro passaggio, ma lasciando invece la consueta scia larga alcuni passi, simile a quella di una barca trainata sulla spiaggia. Le grandi dune immobili sotto un sole accecante accentuano la fissità dell'azione che si svolge in spazi e con tempi che sembrano immobili e infiniti.

Occorse del tempo anche all'esperto Duehack per rendersi conto con esattezza di come la caccia si stava sviluppando: nonostante gli sforzi dei conduttori, il guiscione da carico, appesantito dalle merci e addestrato a un'andatura regolare, stava perdendo terreno rispetto agli inseguitori con un ritmo allarmante. Seppure impercettibilmente, con il passare del tempo i predatori del deserto si facevano più nitidi e distinti alla vista, a testimonianza del diminuire della distanza.

La decisione che Duehack prese dopo questa constatazione fu l'unica possibile: bisognava sacrificare il carico cominciando dalla parte di minor pregio, sperando che i predoni si fermassero a recuperarla e che l'alleggerimento del peso consentisse al suo guiscione di aumentare la velocità.

Con precisi colpi di scure furono tranciate le corde che fissavano alcune casse stivate nella parte posteriore del pianale di carico del guiscione; pochi gesti compiuti in sincronia con le ondulazioni generate dall'avanzare dell'animale fecero scivolare le casse giù nella sabbia, che attutì l'urto della loro caduta.

Duehack sperava che gli inseguitori si accontentassero della preda che aveva abbandonato loro e che rinunciassero alla caccia fermandosi a recuperarla, ma non fu così. Uno solo dei due guiscioni degli inseguitori si fermò nei pressi delle casse e iniziò le complesse manovre necessarie al loro recupero. L'altro proseguì invece l'inseguimento. Si trattava evidentemente di un animale particolarmente veloce, dato che la distanza dal guiscione inseguito continua-

va a ridursi rapidamente e con grande regolarità, fin quando le armi da lancio pesanti poterono entrare in funzione.

Sul pianale del guiscione da trasporto erano montati i robusti affusti di due balestre capaci di lanciare quadrella di peso considerevole ad alcune centinaia di passi di distanza. Keerg, fino a quel momento il più inesperto e impacciato degli addetti al suo guiscione, poteva esibire adesso la sua notevole esperienza nell'uso delle armi. Purtroppo per i fuggiaschi la manutenzione delle due balestre risultava piuttosto incerta e questo incideva sulla cadenza, sulla precisione e soprattutto sulla potenza del tiro.

Gli inseguitori non avevano armi pesanti vere e proprie, disponevano invece di un variegato campionario di armi da lancio fra le più svariate, comprendente archi e balestre, ma anche tubi di fuoco e persino qualche guantone per il lancio dei buchi, anche se la distanza era ancora eccessiva perché si potessero utilizzare efficacemente.

Fin dai primi colpi risultò intanto evidente che il pur preciso e ben cadenzato tiro diretto da Keerg con le due balestre non riusciva a dimostrarsi efficace. Anche se potenti le armi non erano tuttavia in grado di imprimere alle quadrella una velocità sufficiente a perforare la spessa pelle del guiscione inseguitore; rimanevano piantate nello strato esterno della cute incapaci di provocare danno alla bestia che manteneva impassibile la propria andatura, senza alcun accenno di dolore o semplice fastidio quando era colpita.

Neppure il tiro contro i conduttori del guiscione che si avvicinava e gli altri uomini assiepati sul pianale fissato sul suo dorso produceva effetti significativi a causa degli scudi larghi e spessi dietro ai quali tutti si riparavano con grande attenzione non appena vedevano scoccare un quadrello. Per spaccare in due uno scudo o per attraversarlo da parte a parte sarebbe stata necessaria una potenza di tiro maggiore o la fortuna che arrideva a qualche raro colpo che andava a bersaglio. Intanto Duehack continuava ad abbandonare parti del carico sempre più preziose nella speranza di invogliare gli inseguitori ad abbandonare la caccia e insieme di alleggerire il proprio guiscione in modo da renderlo così leggero da non essere raggiunto.

Nonostante questo non ci volle molto tempo perché la distanza fra i due guiscioni si riducesse in modo tale da consentire anche agli inseguitori di lanciare frecce e qua-

drella sugli inseguiti. Il loro tiro meno potente e più impreciso aveva però l'efficacia dovuta al numero dei proiettili lanciati e alla scarsa protezione individuale degli inseguiti. Duehack fece alzare allora la sezione del pianale di carico rimasta libera delle merci scaricate poco prima in modo che costituisse una sicura protezione per i conduttori del guiscione che stavano incitando la bestia a un'andatura più veloce con tutta la foga di cui erano capaci, con un'enfasi di grida e di gesti che contrastava in maniera sorprendente con la calma della quale danno solitamente prova i guidatori di questi animali.

Il tiro serrato degli inseguitori costrinse presto gli inseguiti ad abbandonare le due balestre pesanti, il cui utilizzo, nonostante gli schermi di legno montati a protezione degli addetti alle armi, costringeva a esporsi a un pericolo eccessivo. Già due uomini erano stati feriti in maniera abbastanza grave quando Duehack ordinò a tutti di ritirarsi dietro il riparo eretto per i conduttori. Un difensore si attardò per lanciare un ultimo quadrello dalla balestra posteriore e fu colpito da una freccia in pieno petto. Rimase riverso sul pianale a fare da bersaglio a un tiro sempre più ravvicinato.

Keerg decise allora che era giunto il momento di separare il proprio destino da quello degli altri addetti al guiscione. Ormai tentare la fuga significava anche impegnarsi per salvare la vita in una situazione disperata. Invece di ritirarsi dietro il piano alzato a difesa dei conduttori del guiscione si mise al riparo di alcune delle poche casse ancora saldamente fissate nella zona centrale del pianale di carico. Lì, a protezione di alcuni prodotti di pregio e delicatezza particolari, erano stati sistemati alcuni teloni di un tessuto dalla trama spessa e grossolana. Facendo attenzione a non essere scorto, Keerg liberò le corde che ne fissavano uno e lo recuperò nella propria posizione al coperto. Qui se lo avvolse attorno al corpo, come se si trattasse di un ampio mantello.

Fatto questo si lasciò scivolare giù dal fianco del guiscione.

Se qualcuno avesse visto quell'ombra staccarsi dall'animale difficilmente avrebbe potuto dire se si trattava di una parte del carico che si era liberata accidentalmente o di un uomo che abbandonava il guiscione. E in questo secondo caso certo non avrebbe saputo se si trattava di una

fuga deliberata o di un colpo degli inseguitori andato a segno. Con ogni probabilità avrebbe pensato alla seconda ipotesi.

Molto difficilmente un uomo abituato ad attraversare il deserto con le carovane avrebbe pensato di abbandonare volontariamente il proprio guiscione; una delle regole ferree per garantirsi la sopravvivenza fra le sabbie infuocate è infatti non lasciare mai e per nessuna ragione il proprio animale. Un viaggiatore del deserto preferirebbe morire con lui che restare solo in mezzo alle dune. Abbandonare il guiscione significa praticamente in ogni circostanza sostituire al rischio della morte la certezza.

Vista dagli inseguitori la fuga di Keerg non appariva diversa da uno dei lanci di mercanzie effettuati per alleggerire il guiscione in fuga o una delle cadute di casse e materiali di stivaggio dovuti al taglio delle funi di sostegno e al movimento ondulatorio dell'animale. Un telone che si liberava e scivolava nella sabbia non li poteva insospettire in nessun modo. E poi, se qualcuno era così pazzo da gettarsi volontariamente in mezzo alle sabbie del deserto, per i predoni poteva accomodarsi.

Arrivato a terra Keerg si aggiustò il telone in modo da proteggersi dal calore della sabbia oltre che dalla vista di quanti partecipavano alla caccia. Anche se non c'era ragione di ucciderlo i predoni avrebbero potuto bersagliarlo di colpi per il puro divertimento di farlo, se si fossero accorti della sua presenza; lasciò solo una piccola fessura aperta nel bozzolo di tela nel quale si era fasciato per poter vedere quello che accadeva attorno a lui.

Della sua discesa dal guiscione nessuno si era accorto, o almeno nessuno sembrava darsene conto. L'animale in fuga continuava il suo lento movimento ondeggiante e gli inseguitori erano tutti presi dalle ultime fasi della caccia al termine della quale contavano di catturare il guiscione fuggiasco con le armi che aveva a bordo e la parte più preziosa del carico, che non era stata gettata via o che comunque loro non avrebbero mai creduto che fosse abbandonata volontariamente.

La distanza fra i due guiscioni continuava a diminuire e per i fuggitivi era sempre più difficile ripararsi dai colpi che erano scagliati contro di loro dai pirati del deserto con gli archi e i tubi di fuoco; stavano rannicchiati dietro al pezzo di pianale che era stato alzato verticalmente e che la

gragnola di colpi andava sbertucciando. Nessuna delle armi impiegate fino ad allora dagli inseguitori era stata minimamente in grado di ferire il guiscione, protetto com'era dalla sua pelle spessa e dura. Arrivò però il momento che anche i lanciatori di buchi si trovarono abbastanza vicini all'animale in fuga da poter impiegare con efficacia i loro guantoni.

Il primo lancio andò corto, il buco finì in mezzo al deserto dove fu subito riempito dalla sabbia che c'era attorno. Il secondo fece invece centro: il buco si stampò sul fianco sinistro del guiscione in fuga, che fu attraversato da una scarica di dolore così violenta da farlo piegare in due. La parte centrale del dorso arrivò a oltre venti braccia d'altezza, le corde che fissavano il pianale si tesero, parecchie si spezzarono, alcune strapparono i grossi ganci di ferro dal corpo dell'animale causandogli un dolore ulteriore, ma la gran parte resse allo sforzo. Fu quindi il pianale di carico a spezzarsi in due proprio in mezzo, dove il dorso del guiscione si era spinto più in alto, proiettando tutt'intorno uomini, armi, merci e attrezzature.

Intanto dal buco era uscito un getto di sangue nero e spesso che al primo schizzo si proiettò in alto di parecchie braccia per regolarizzarsi poi in una serie di ondate che sgorgavano dal fianco del guiscione imbrattandolo, per poi finire nella sabbia che si impastava con esso in una poltiglia disgustosa.

Il dolore aveva reso l'animale del tutto insensibile ai comandi che gli venivano impartiti dai due conduttori che lo spasmo non aveva lanciato lontano e che rimanevano ancora aggrappati alla sua zona dei centri nervosi esterni.

Dopo qualche sussulto il guiscione abbandonò la sua andatura rettilinea e iniziò a contorcersi con un'agilità assolutamente inimmaginabile per la sua mole, liberandosi degli ultimi pezzi del pianale di carico che gli erano rimasti addosso e degli uomini che ancora restavano sulla sua groppa, che furono scagliati in mezzo alle dune. Così facendo si imbrattava del proprio sangue e della sabbia che si impastava con esso. Dopo un breve agitarsi scomposto subentrarono i movimenti lenti dell'agonia.

I predoni del deserto intanto si divertivano a bersagliare gli uomini che erano stati sbalzati dal guiscione morente con frecce, buchi e sassi volanti, mentre si dibattevano inutilmente nel tentativo di sfuggire al calore

rovente della sabbia e al tiro feroce al quale erano sottoposti. Bastarono pochi minuti perché anche l'ultimo di loro restasse immobile.

Anche il guiscione, dopo un ultimo getto di sangue nerastro, aveva cessato ogni movimento. I due conduttori che non erano stati sbalzati dal suo primo spasmo erano poi caduti così vicini all'animale da rimanere schiacciati dalla sua mole ed essere spappolati dal suo agitarsi.

Terminata la strage i predoni del deserto si misero al lavoro per recuperare le merci e le armi che si trovavano sparpagliate attorno alla carcassa del guiscione. Per far questo non scesero dal pianale fissato sulla groppa dell'animale che li trasportava: si servirono invece di lunghe pertiche armate di un rampino in cima, con le quali agganciavano quello che li interessava per issarlo poi fino alla propria altezza.

Si tratta di attrezzi piuttosto difficili da usare e che richiedono una grande intesa fra chi li manovrava e il conduttore del guiscione che deve portare l'animale nella posizione corretta rispetto all'oggetto da agganciare e fermarlo al momento giusto per consentirne il recupero. La perizia era notevole e, con l'aiuto dell'altro guiscione che arrivò sul luogo del combattimento circa un'ora dopo la sua fine, tutto il lavoro dei predoni fu terminato ben prima che la luce del sole se ne andasse. Durante il recupero nessuno badò a un telone bianco che giaceva aggrovigliato sulla sabbia.

Prima del tramonto Keerg si trovò solo in mezzo al deserto, non lontano dall'immensa carcassa del guiscione che cominciava ad andare in putrefazione per il gran caldo ed emanava un olezzo pungente. Era circondata dai corpi esanimi dei suoi ex compagni di viaggio e dai resti del pianale di carico e di quanto vi si trovava sopra e i predoni non avevano avuto voglia di recuperare.

Il giovane sfruttò la poca luce che ancora gli rimaneva aggirandosi in mezzo ai rottami, in cerca di quanto avrebbe potuto tornargli utile nella lunga marcia attraverso il deserto che lo aspettava. Per camminare sulla sabbia si fasciò i piedi con uno spesso strato di stoffa, strappata al telone che lo aveva nascosto fino ad allora alla vista dei predoni, per proteggerli dal calore che continuava a sprigionarsi da essa. Poi si attrezzò con dei pezzi di legno con i quali si costruì delle doppie suole molto larghe, che costi-

tuivano un isolante migliore della stoffa e consentivano di muoversi più speditamente.

Nella sua ricerca fu fortunato: sia l'acqua sia il cibo erano sfuggiti in quantità più che sufficienti all'avidità dei predoni, i quali del resto andavano in cerca di ben altro: Keerg trovò quindi più materiale utile di quanto potesse sperare di riuscire a portarsene dietro nella lunga marcia che lo aspettava; fu costretto a una scelta dolorosa. Si risolse con il favorire al massimo acqua e cibo molto nutriente ma di poco ingombro: delle gallette di mecar adatte a essere trasportate anche se quasi insapori. Inoltre decise di portare con sé un telo chiaro, più o meno quadrato col lato lungo alcune braccia, con il quale sarebbe stato possibile organizzare una sorta di riparo dai raggi del sole durante il giorno, quando il caldo avrebbe reso impossibile ogni movimento.

Dato che avrebbe dovuto camminare la notte, non appena ebbe ultimato i preparativi si mise immediatamente in marcia, anche se la giornata pesantissima lo aveva stancato molto. Sapeva bene di avere poche speranze di riuscire nell'impresa che stava tentando e non poteva permettersi di rinunciare a una sola ora di cammino in condizioni accettabili; per fortuna aveva recuperato anche una piccola quantità di zeo, miracolosamente sfuggita alla ricerca dei predoni, e masticarla gli avrebbe dato lo stimolo per viaggiare tutta la notte senza essere sopraffatto dal sonno o dalla spossatezza.

La direzione verso la quale doveva andare non era difficile da riconoscere. La notte il cielo sopra il deserto brilla della luce intensa di tutto il firmamento. Lì le stelle sembrano più grandi e vicine che in qualsiasi altro posto e Keerg sapeva di dover andare verso nord, ossia verso il punto sull'orizzonte indicato dal braccio teso di Torv, il mitico marinaio rapito in cielo per aver insegnato agli uomini a navigare senza essere in vista della costa. Durante le prime ore di cammino Keerg poté contare anche sull'ulteriore ausilio che gli veniva dalla traccia dritta e profonda lasciata dal guiscione mentre fuggiva dai predoni, che però scomparve quando il giovane raggiunse la zona nella quale l'animale aveva incontrato la tempesta di sabbia.

Quando un leggero chiarore comparve a est annunciando il prossimo sorgere del sole, Keerg era completamente spossato, ma si costrinse lo stesso a proseguire nel cammi-

no fino al momento nel quale il sole si fu levato completamente sull'orizzonte e la temperatura si fu alzata tanto da farlo sudare e da arroventargli il respiro. Solo allora si rassegnò alla necessità di fermarsi, individuò una duna più alta e ripida delle altre e si sistemò al momentaneo riparo della sua ombra.

Le ore più difficili da passare furono quelle vicine al mezzogiorno, quando il sole venne a trovarsi nei pressi dello zenit e non lasciò in ombra neppure il più piccolo brandello di sabbia. Anche al riparo del telo che portava con sé e aveva sistemato in modo da difendersi dal sole quanto possibile, Keerg non riusciva a tenere gli occhi aperti per guardare in nessuna direzione, tanto l'aria a contatto della sabbia ribolliva del suo calore e la luce si rifletteva tagliente su di essa. L'arsura gli serrava la gola e dovette ricorrere a tutta la sua forza di volontà per rispettare nel bere le dosi d'acqua che si era assegnato sulla base di un calcolo per il quale gli sarebbero state necessarie cinque notti di marcia per uscire dal deserto.

Gli stimoli della fame invece erano praticamente scomparsi, dato anche l'uso abbondante di zeo che aveva fatto, e dovette forzarsi a consumare una parte delle gallette di mecar giallo che aveva portato con sé. Anche se non lo dimostrava il suo corpo aveva bisogno di molta energia per sopportare lo sforzo al quale doveva costringerlo.

Quando finalmente il sole cominciò ad abbassarsi verso ovest Keerg si trasferì ai piedi di una duna che si trovava di fronte alla posizione nella quale si era rifugiato il mattino e dove nel pomeriggio si era creata e si stava allargando una zona d'ombra. Lì rimase in una sorta di torpore fino a quando il sole scomparve dietro l'orizzonte e l'aria cominciò a rinfrescarsi. Allora si rimise in cammino, sempre guidato dalle stelle.

Il cibo si esaurì il terzo giorno di marcia in mezzo alla sabbia rovente, l'acqua arrivò al quinto, ma in razioni ridottissime. Le labbra di Keerg si spaccarono fino a sanguinare e nonostante passasse l'intera giornata con le palpebre chiuse e protette da un lembo di stoffa per sfuggire al riverbero del sole la luce e la sabbia gli irritarono gli occhi, che erano gonfi e tumefatti. Il fisico disidratato rispondeva con difficoltà sempre maggiori agli stimoli del sistema nervoso, peraltro ormai confusi, mentre la percezione stessa della realtà divenne incerta.

Arrivato alla sesta notte di marcia Keerg muoveva le gambe ormai per puro automatismo, trascinando sulla sabbia i piedi fasciati in strisce di stoffa sbrindellata. Aveva abbandonato anche gli ultimi resti del carico che portava con sé: i contenitori dell'acqua vuotati fino all'ultima goccia, il telone per ripararsi dal sole, che al tramonto non aveva trovato la forza di ripiegare per riporre nel tascapane senza più cibo e ormai divenuto inutile.

Il giovane aveva percezioni così ridotte del luogo dove si trovava che quando uscì dalla distesa di sabbia per inoltrarsi nella fascia riarsa ai limiti del deserto, caratterizzata da un terreno duro e coperto di pietre sul quale si abbarbicavano secchi cespugli spinosi, non se ne accorse neppure. Continuò ad avanzare senza scansare i rovi che gli strapparono i resti degli abiti già laceri mentre i piedi quasi scoperti e già ustionati si ferivano profondamente sulle pietre. Quando il dolore, del quale non riusciva a capire l'origine, si fece troppo intenso le gambe cedettero e Keerg cadde a terra, in avanti, senza ripararsi con le mani il volto e la fronte, che fu lacerata da una pietra. Perse i sensi.

Alle prime luci del giorno giaceva ancora immobile, ma il tepore che i raggi del sole distribuivano sul suo corpo martoriato lo fece riavere per il breve periodo che gli fu necessario a riconoscere, mescolato al gusto del sangue non ancora perfettamente rappreso, un vago sentore di mughetto.

Ach, bat, daùb

Questa volta Damatria ebbe bisogno di un tempo più lungo del precedente per rimettere Keerg in forze. L'esperienza del deserto aveva succhiato le energie dal corpo del giovane lasciandolo prostrato al limite dell'invalidità. La disidratazione alla quale si era esposto era stata prossima a intaccare definitivamente l'equilibrio del suo sistema vitale.

Keerg però la propria parte la fece tutta. Dopo che ebbe riacquistato conoscenza la sua volontà di riprendersi si manifestò subito con piena evidenza e già dopo due giorni si sentì di scherzare con la ragazza che gli prodigava di nuovo le sue cure. Dover rimanere immobile a lungo vici-

no a lei gli permise di formulare molte domande, ad alcune delle quale lei rispose.

— Certo che sapevo dove cercarti, altrimenti come avrei potuto trovarti in tutta la distesa del deserto? E che maga sarei se non fossi capace di andare in aiuto delle persone che mi interessano quando hanno bisogno di me?

Altre volte invece Damatria era del tutto evasiva. Non volle dir nulla a riguardo delle persone con le quali si spostava, e che anche questa volta l'accompagnavano, e dei rapporti che li legavano a lei. In ogni caso era evidente che esercitava sui suoi compagni una notevole autorità, che si manifestava anche nel fatto che non c'era informazione che arrivasse a loro e della quale non si affrettassero a metterla a parte. Questo, unito alla sua intelligenza brillante e alle sue arti divinatorie, le aveva consentito di formarsi un quadro abbastanza chiaro della situazione nella quale si trovava Irriz. Di questo parlava al convalescente tutte le volte che lui ne aveva voglia.

L'esercito imperiale aveva raggiunto la città da alcuni giorni e aveva posto Irriz sotto assedio. Quale fosse la ragione per la quale l'Imperatore avesse deciso un'azione così immediata e imponente ai danni di un governatore che aveva tentato di allargare la propria autonomia nessuno lo sapeva. L'unica certezza era che l'Impero aveva dispiegato tutte le sue forze con lo scopo di conquistare la città, quasi ne andasse della sua stessa esistenza.

Qqaat-no, il governatore ribelle, sembrava che fosse ben consapevole della gravità della sua azione e di doversi aspettare una reazione molto energica da parte dell'Impero. I preparativi per resistere all'assedio erano stati lunghi e meticolosi.

L'Imperatore era personalmente alla testa dell'esercito e con lui si trovavano tutti i maggiori dignitari dell'Impero, a partire dall'Ultimo Difensore, che dirigeva le operazioni militari, il cui sviluppo non si prospettava per niente semplice. Qqaat-no non aveva lesinato il denaro per riattivare e potenziare il sistema difensivo della città, che era ricca di merci di ogni tipo, compresi i viveri e tutto quello che poteva tornare utile per resistere a un lungo assedio. Neppure le sue milizie erano da trascurarsi; anche se mancavano i mercenari nani che formavano l'élite delle truppe imperiali, a Irriz si trovavano parecchie migliaia di arcieri e un numero maggiore di alabardieri e uomini d'arme. Sembrava

addirittura che fossero comandati e inquadrati da alcuni imperiali rinnegati, arruolati da Oqaat-no con la promessa di ricchezze di ogni genere e soprattutto di una disponibilità illimitata di zeo.

Per ora l'unico danno reale che gli imperiali avevano inflitto a Irriz consisteva nel blocco totale del commercio; neppure un guiscione era entrato o uscito dalla città da quando l'assedio era cominciato e verso nord, lungo le vie di scambio con l'Impero, il blocco era altrettanto rigoroso.

Molto minore era invece il pregiudizio che veniva alla città dalla caduta in mano degli imperiali dei campi e dei cassoni dove era coltivata la zeo. L'economia stessa dell'Impero si basava su quella produzione, che era esportata dappertutto, nessuno si sarebbe neppure sognato di danneggiarla.

Ma una diversa e più importante ragione sosteneva il morale dei difensori di Irriz: dalle Terre dell'Est era in marcia verso la città un'armata lazteba di dimensioni mai viste prima, comandata da uno dei pochissimi capi di quella razza il cui nome fosse divenuto noto anche fra gli abitanti dell'Impero, Zitamarc. Perché e come Oqaat-no fosse riuscito a guadagnare alla propria causa un tale alleato era un segreto che rimaneva nascosto dietro una spessa cortina di voci, nessuna delle quali aveva le caratteristiche dell'attendibilità e oltre la quale nessuna magia riusciva ad allungare lo sguardo.

Proprio il giorno nel quale Damatria decise che Keerg poteva finalmente considerarsi guarito e riprendere la sua ricerca del Primo Custode Kkenmall avvenne un nuovo cambiamento della situazione attorno a Irriz. L'Imperatore e l'Ultimo Difensore affidarono il compito di mantenere l'assedio della città a un contingente di qualche migliaio di uomini e alla testa del grosso dell'esercito imperiale si misero in marcia verso est, per fronteggiare la massa avanzante dei laztebi di Zitamarc.

Fu dunque verso est che si incamminò Keerg, dopo essersi congedato da Damatria. Prima di lasciarlo andare la giovane donna gli carezzò una guancia e gli disse che solo il risultato di un ultimo lancio delle sette ossa di crotto l'aveva convinta della necessità di lasciarlo andare alla ricerca del destino che lo attendeva sotto la grande palma nera e che lo reclamava con forza.

Nonostante tutte le informazioni che Damatria gli aveva

fornito, Keerg non era particolarmente consapevole di quanto accadeva vicino a lui, e difficilmente avrebbe potuto esserlo. Non sapeva di trovarsi nei pressi del luogo dove stava per iniziare una delle grandi battaglie della storia dell'Impero, della quale peraltro non ebbe modo di scorgere che alcuni momenti particolari.

La battaglia che prese il nome da Irriz si combatté in realtà a più di ventimila passi a est della città, nei pressi del piccolo borgo di Valgeat, attorno al quale si attestarono gli imperiali per bloccare la strada all'avanzata dell'orda di laztebi comandata da Zitamarc.

Le case di Valgeat, che si trovava al centro di una larga spianata chiusa a sud dal fiume Ho e a nord dagli ultimi contrafforti di quel sistema montuoso che a settentrione prende il nome di Grandi Monti di Ghiaccio, vennero utilizzate come sostegno di un campo trincerato allestito rapidamente per formare il centro dello schieramento imperiale e a difesa del quale furono disposti i contingenti di fanteria inviati dalle città fedeli all'Impero. Alla loro sinistra e fino a collegarsi solidamente con i contrafforti montuosi furono spiegati i tre reggimenti di picchieri nani presenti alla battaglia; alla destra del dispositivo si schierarono gli imperiali, per connettere l'esercito al fiume e impedire aggiramenti sul fianco destro. Dietro a tutti, sul centro e sotto il diretto comando dell'Imperatore i reparti a dorso di guz e i cento imperiali montati, che formavano la cosiddetta guardia imperiale.

La spianata di Valgeat costituisce un passaggio obbligato per chi da est si dirige verso l'Impero e la città di Irriz, la cui vocazione commerciale un tempo si esprimeva anche verso levante, verso le grandi pianure ricche di mandrie e di pascoli dove un tempo l'autorità e l'ordine dell'Impero regnavano indiscussi. Allora Irriz era il crocevia dello scambio di beni provenienti da nord, dal cuore dell'Impero, da ovest, dalle Città del Mare collegate dal sistema fluviale che si basava sul largo corso dell'Ho, da sud, dall'Oltreduna, e dalle immense steppe dell'Est. Quello era stato il periodo di maggior splendore della città e la riapertura del mercato dell'Est era uno dei grandi sogni dei suoi commercianti.

Per raggiungere Irriz da est l'unica alternativa alla piana di Valgeat è costituita da un lungo giro da sud, sfruttando il guado di Habbraet sull'Ho, viaggiando poi per tre giorni

in un terreno desertico e quasi del tutto privo di sorgenti per riattraversare l'Ho alle secche di Pannat-Voi, dove il fiume si allarga e quasi s'impaluda. Un percorso del tutto inadatto per un esercito numeroso e indisciplinato come quello che Zitamarc aveva raccolto per liberare Irriz dall'assedio degli imperiali.

Del resto Zitamarc non intendeva evitare la battaglia campale, qualora l'Imperatore gliene avesse offerta l'occasione. Contava molto sulla sua grande superiorità numerica, sull'entusiasmo che era capace di infondere nei suoi laztebi e sapeva bene che una vittoria anche di misura in quella regione avrebbe posto sotto il suo controllo la città di Irriz e ne avrebbe allontanato le pretese imperiali per qualche lustro.

Parlando con le persone che incontrava sul cammino e soprattutto ascoltando i discorsi degli altri Keerg venne a sapere solo per grandi linee quello che stava succedendo, ma ebbe la certezza quasi assoluta che l'Imperatore si trovava dalle parti di Valgeat. Immaginando che sarebbe stato difficile giungere nei pressi dell'accampamento imperiale attraversando le retrovie dell'esercito e le linee di collegamento fra le truppe che mantenevano il blocco di Irriz e quelle schierate di fronte all'armata di Zitamarc, decise di andare a est seguendo la riva sud dell'Ho, per attraversarlo con qualche mezzo di fortuna una volta arrivato all'altezza di Valgeat. Gli ostacoli che risultano insormontabili per un esercito possono non esserlo per un singolo individuo.

Il giovane giunse nei pressi dell'esercito imperiale la sera del giorno precedente la battaglia. Dato che stava calando l'oscurità, si sistemò per passare la notte al riparo della vegetazione, che ai lati del fiume era molto rigogliosa. Prima ancora dell'alba fu svegliato dal suono delle trombe e dai tamburi che chiamavano a raccolta le truppe in preparazione della battaglia. Per tutta la giornata precedente infatti l'orda lazteba si era ammassata davanti allo spiegamento imperiale ed era chiaro che appena fosse arrivata la luce si sarebbe lanciata all'assalto.

L'armata lazteba non avanzava in un ordine rigoroso, si muoveva piuttosto come l'ondata che quando piove nel deserto riarso va a riempiere il letto asciutto di un fiume stagionale. Quando non trova niente sul suo cammino corre veloce e si allarga e appiattisce sul terreno, per ammassar-

si davanti a un ostacolo e pressarlo con la sua massa montante fin quando non riesce a rimuoverlo.

Imbattutesi nelle trincee scavate dalle truppe imperiali attorno a Valgeat le avanguardie laztebe si erano fermate, dietro e attorno a loro si erano andati ammassando quelli che li seguivano dappresso e poi quelli dietro ancora, fino a creare uno spiegamento di fronte a quello imperiale organizzato tanto dal caso che dalle intenzioni di Zitamarc e degli altri capi laztebi.

La giornata dell'incontro fra le due armate era trascorsa senza che quasi avvenissero scontri. Le truppe imperiali rimanevano al coperto delle loro posizioni fortificate e i laztebi si dispiegavano per quanto loro possibile nella piana di Valgeat. La notte fu mite e trascorse nell'attesa della battaglia che appariva inevitabile per il giorno successivo.

Alla luce ondeggiante delle fiaccole l'Imperatore andò fra i suoi soldati per sostenerne il morale con la propria presenza, mentre imperiali e ufficiali controllavano che il dispositivo difensivo fosse a posto in ogni dettaglio. A questa atmosfera di tranquilla alacrità, rotta solo dalle grida entusiaste di saluto per l'Imperatore quando raggiungeva un nuovo reparto ed era riconosciuto dai soldati, si contrapponeva il clamore continuo che si levava dalle file dei laztebi.

La loro preparazione alla battaglia avveniva attraverso un meccanismo di esaltazione collettiva isterica, sostenuta e amplificata dal consumo di cibi piccanti e di grandi quantità di birra di mecar verde dalla gradazione forzata con l'aggiunta di mecar giallo. Attorno a fuochi immensi, veri e propri roghi nei quali era gettata ogni traccia di vegetazione o comunque di oggetto combustibile presente nella zona, crocchi di laztebi si agitavano, ballando, cantando, e scoreggiando, facendo atti sconci di ogni tipo, agitando i genitali i maschi e facendo rimbalzare la tripla coppia di tette le femmine. Tutti grondanti, per via della birra bevuta, di sudore giallastro che si impastava con la sabbia del deserto.

All'alba l'eccitazione era arrivata allo spasimo e l'assalto laztebo si scatenò non appena la luce fu sufficiente. L'offensiva avvenne contemporaneamente lungo tutta la linea del fronte, con la sola eccezione dell'ala sinistra imperiale, che era tenuta dai reggimenti di picchieri nani, attestati nella vantaggiosa posizione lungo il crinale delle colline e

del breve tratto di terreno sulla destra, nei pressi del fiume, dove erano schierati gli imperiali.

Benché si fosse appena alle prime luci del giorno l'aria era già calda e priva di movimento. Le grandi bandiere imperiali dai colori vivaci pendevano flosce dalle loro aste senza che neppure un refolo di vento arrivasse a dar loro vita. I veterani dell'armata guardavano verso di esse con preoccupazione, dato che il segno era pessimo, quasi un presagio di sventura. L'inno imperiale cominciava proprio con le parole "Sotto le tue bandiere sventolanti".

Centinaia di arcieri, balestrieri e balistieri erano in attesa dell'ordine per scagliare una valanga di frecce, dardi e quadrella contro la compatta marea urlante di laztebi che avanzava sulla terra riarsa dal calore dell'estate appena iniziata facendola rimbombare di un rumore cupo con lo scalpiccio di migliaia di piedi. La scelta del tempo nel lancio delle bordate di proiettili contro le masse avanzanti può risultare decisiva: alcune scariche che aprano larghi vuoti nelle file degli attaccanti possono riuscire anche a fermarli e a metterli in fuga senza che riescano neppure ad arrivare a contatto con i difensori.

Davanti al loro spiegamento gli imperiali avevano piantato nel terreno dei segnali di legno dipinti a righe bianche e rosse, a una distanza di centocinquanta passi. Quando la massa lazteba li raggiunse fu dato l'ordine di lanciare: una nuvola di frecce e quadrella di ogni dimensione si levò dall'armata imperiale in direzione dei laztebi che avanzavano di corsa agitando le loro armi.

La reazione lazteba alla vista di quella ondata mortale fu imprevedibile. Con una disciplina della quale nessuno li avrebbe ritenuti capaci sincronizzarono il passo e batterono i piedi all'unisono al grido di *Ach, bat, daùb*: Uno, due, tre.

Al daùb scomparvero tutti. La piana di Valgeat, che fino a quel momento era piena di laztebi lanciati all'assalto e risuonava delle loro grida feroci si ritrovò vuota e silenziosa. Le frecce e le quadrella imperiali attraversarono sibilando l'aria e finirono il loro volo conficcandosi nel terreno arido con un rombo cupo che non si era ancora spento quando i laztebi riapparvero, pochi passi avanti al posto dov'erano scomparsi pochi attimi prima, sempre di corsa, sempre urlanti.

Ripresi dallo stupore per la magia che il nemico era sta-

to capace di esibire le truppe imperiali si affannavano intanto a ricaricare le armi: con gesto facile gli arcieri, con maggior lentezza i balestrieri, mentre il lavoro attorno alle baliste era faticoso, complicato e veniva compiuto con fretta spasmodica.

Quando l'assalto laztebo giunse ai segnalini bianchi e verdi infissi nel terreno cento passi davanti all'armata imperiale, da essa partì una seconda scarica di frecce e quadrella. Di nuovo i laztebi sincronizzarono il passo della loro corsa al grido di *ach, bat, daùb*, ma questa volta il gesto risentiva maggiormente della fatica della corsa, c'era meno tempo per farlo e fu compiuto con minor perfezione di ritmi. Ancora una volta la gran parte degli assalitori scomparve dalla piana di Valgeat, ma la magia non riuscì alla perfezione e alcuni laztebi rimasero a continuare la corsa, isolati. Il tempo di accorgersi di quello che stava loro succedendo e furono raggiunti dall'ondata delle frecce, che li travolse abbattendoli quasi tutti.

Passati i proiettili lanciati dalle truppe imperiali la massa lazteba era ricomparsa e procedeva nell'assalto, sfuggita quasi senza danno anche alla seconda scarica dei tiratori imperiali.

Ormai la distanza si era così ridotta che anche il tiro laztebo aveva una qualche efficacia. Gli attaccanti che disponevano di tubi di fuoco avevano cominciato a usarli e i sassi volanti si abbattevano abbastanza fitti sulle truppe imperiali, fra le cui file si cominciavano ad aprire dei vuoti, anche se i ripari dietro i quali erano schierate le proteggevano. I laztebi tiravano disordinatamente, con armi meno precise di quelle imperiali e senza l'efficacia del lancio concentrato e simultaneo di molti proiettili, ma dimostravano lo stesso una buona padronanza degli attrezzi che usavano: presto anche i numerosi lanciatori di buchi sarebbero arrivati a una distanza tale da poter mettere a segno i loro colpi.

Cinquanta passi avanti al loro spiegamento le truppe imperiali avevano conficcato una fila di paletti a righe gialle e blu. Quando i laztebi giunsero alla loro altezza partì una terza scarica di frecce. L'*ach, bat, daùb* non riuscì sufficientemente sincrono questa volta e anche se più della metà dei laztebi scomparve di nuovo ed evitò così il tiro delle truppe imperiali, furono in molti a mancare l'effetto della magia e a far da bersaglio a frecce e quadrella.

Qualcuno si gettò a terra, pochi altri riuscirono a ripararsi dietro gli scudi, alcuni passarono illesi attraverso la marea di frecce, ma la gran parte dei laztebi rimasti allo scoperto fu colpita in maniera più o meno grave.

L'attacco laztebo non subì però alcun rallentamento e quando gli attaccanti per i quali la magia di scomparsa era riuscita si materializzarono di nuovo sfogò tutta la sua forza d'impatto sulla prima linea imperiale sopraffacendola in più punti e costringendola quasi dappertutto ad arretrare di alcune decine di passi abbandonando le parti più avanzate del sistema difensivo che aveva creato. Poi i difensori si ripresero, anche grazie alle fortificazioni che li proteggevano, e la situazione si stabilizzò, frammentandosi in numerosissimi scontri individuali o di piccoli gruppi, senza che nessuna delle due parti riuscisse a conquistare reali vantaggi. La situazione sul centro si era fissata.

Era quello che l'Ultimo Difensore, che dirigeva la manovra dell'esercito imperiale, aspettava per sferrare la sua contromossa: l'avanzata dei nani picchieri, le truppe da sfondamento della sua armata che aveva appositamente schierato in una posizione particolarmente vantaggiosa. Molte battaglie erano state decise dalla inarrestabile avanzata dei nani picchieri contro un fianco dell'esercito nemico, fino a rovesciarlo sul centro e a volgere anch'esso in fuga guadagnando la giornata. Si trattava di una mossa di grande importanza e la scelta di tempo poteva risultare decisiva.

Dato che la battaglia era iniziata alle prime luci del giorno e lo scontro sul centro si era fatto subito acceso, mentre sembrava aver coinvolto larga parte delle forze laztebe presenti, l'ordine di avanzare fu trasmesso ai reggimenti dei nani picchieri quando il sole si era staccato da poco dall'orizzonte anche se l'aria ancora immobile era già soffocante. Sulle colline che chiudevano a nord la piana di Valgeat erano presenti tre reggimenti di nani picchieri quasi al completo, schierati in linee perfette l'uno di fianco all'altro, con gli spazi che intercorrevano fra un tercio e l'altro occupati dalle baliste leggere da campagna, la cui mobilità era tale da consentire loro di accompagnare l'avanzata dei reparti di picchieri, che peraltro non era mai particolarmente veloce data l'attenzione che veniva prestata a mantenere compatta la formazione.

A ulteriore sostegno dei terci si trovavano alcune com-

pagnie di balestrieri, disposti in un'unica fila dietro i picchieri. La statura dei balestrieri consentiva loro di effettuare un tiro utile da sopra le teste dei nani.

L'avanzata iniziò pochi minuti dopo aver ricevuto l'ordine. I reggimenti si mossero al passo ritmato dal rullare dei tamburi e accompagnato dalla nenia modulata e continua delle pive. La manovra iniziò con grande lentezza a causa delle asprezze del terreno collinare, ma prese velocità quando la pianura si avvicinò.

Anche se buona parte delle forze laztebe era impegnata sul centro, dove seppure a fatica riusciva a conquistare sempre più terreno, Zitamarc aveva tenuto un contingente numeroso e agguerrito a fronteggiare i picchieri nani, la cui pericolosità non gli era sfuggita. Non appena i tre reggimenti furono dispiegati nella pianura una massa compatta di laztebi si scagliò contro di loro, brandendo le scimitarre dalla larga lama, agitando gli scudi e scagliando disordinatamente, ma non per questo senza efficacia, sassi volanti e qualche freccia contro lo schieramento imperiale.

L'attacco si svolse secondo la modalità con la quale era stato eseguito quello al centro, l'unica che i laztebi sembravano in grado di realizzare: la massa disordinata ma raccolta avanzava di corsa contro il nemico cercando di sfogare nel primo impatto la forza derivante dal movimento compatto di così tanti elementi.

Per fronteggiare il contrattacco laztebo i nani si fermarono e abbassarono le picche a formare una muraglia di punte d'acciaio dietro la quale stavano i balestrieri pronti a lanciare le loro quadrella. Tra un tercio e l'altro si aprivano delle brecce larghe abbastanza per consentire il tiro delle baliste.

I laztebi avanzavano correndo veloci, gridavano e lanciavano sassi volanti con i tubi di fuoco. Erano ormai così vicini che i più robusti potevano usare i guantoni per il lancio dei buchi. Quando un colpo andava a segno il picchiere ferito cadeva a terra, ma subito un altro prendeva il suo posto, i ranghi si serravano e la siepe delle punte rimaneva fittissima. I tiratori aspettarono che i laztebi giungessero a venti passi di distanza per scaricare contro di loro tutte le armi di cui disponevano, a colpo sicuro.

Un'ondata di frecce partì con un ronzio gracchiante: tutti i laztebi che si trovavano in prima fila e parecchi di quelli subito dietro furono colpiti e rimasero fermi un istante

prima di accasciarsi a terra, dopo aver fatto qualche estremo movimento inconsulto. L'assalto fu come immobilizzato e in quell'attimo di arresto le grida eccitate si spensero nelle gole degli attaccanti, che persero ogni volontà combattiva, mentre la muraglia immobile irta di punte d'acciaio davanti a loro sembrava insuperabile. Dopo essersi fermati i laztebi non ebbero animo a sufficienza per riprendere la corsa, stettero incerti sul da farsi, ricominciarono a gridare e ad agitare le armi, qualcuno lanciò un sasso volante o un buco, ma l'assalto non riprese.

Dopo una lunga nota tenuta delle pive e una lunghissima rullata dei tamburi i reggimenti dei picchieri nani ripresero allora il loro movimento in avanti. Bastò che facessero pochi passi e la turba dei laztebi che si trovava di fronte a loro fu presa dal panico e si dette alla fuga disordinata, parecchi abbandonando le armi, precipitandosi verso le retrovie del loro schieramento. Lì però li attendeva una sorpresa sgradevole.

Cento passi dietro la prima ondata di assalitori Zitamarc aveva disposto una seconda schiera di laztebi armati soprattutto di tubi di fuoco che iniziò a lanciare una fittissima gragnuola di sassi volanti contro i fuggiaschi non appena questi arrivarono a una distanza utile.

Già in preda al terrore i laztebi fuggiaschi si erano così venuti a trovare presi fra i picchieri nani, che avevano ripreso la loro avanzata, e questa schiera che li bersagliava di sassi volanti attraverso una nuvola di fumo spesso prodotto dai tubi di fuoco che nell'aria immobile non si disperdeva. Allora si fermarono di nuovo e cambiarono ancora la direzione del loro movimento, precipitandosi una seconda volta verso i picchieri.

Non si trattava più di un attacco però, era la corsa disorganizzata di un branco di esseri atterriti. Molti avevano gettato le armi e si lanciavano a mani nude verso i ranghi serrati dei picchieri imperiali, senza nessuna speranza. I laztebi armati di tubi di fuoco non ricaricavano neppure l'arma dopo averla usata, solo qualche isolato lanciatore di buchi bersagliava il nemico che aveva davanti, con scarso risultato. Invece il tiro delle balestre e delle baliste continuava ad abbattersi sugli attaccanti senza pietà.

Un'ultima scarica di quadrella falciò le prime file dei laztebi quando si trovarono a pochi passi da quelle dei picchieri, ma questa volta senza riuscire a fermarli. Accecati

dal terrore accumulato e dalla fatica dovuta alla corsa i laztebi si gettavano sulle punte delle picche tentando di aprirsi un passaggio fra le aste, anche se non avevano nessuna speranza di superare la muraglia disciplinata dei nani. Parecchi laztebi furono spinti sulle picche da quelli che li seguivano e che si facevano scudo dei loro corpi per continuare ad avanzare.

Quando lo stesso laztebo veniva infilzato da due picchieri i loro movimenti risultavano impacciati, non era semplice per loro recuperare rapidamente l'uso delle armi e spesso capitava che l'asta di una picca si spezzasse dopo aver trapassato da parte a parte il corpo di uno degli assalitori. Tutto questo faceva sì che si aprissero delle piccole brecce nella muraglia irta di punte d'acciaio e in queste brecce si insinuavano i laztebi che riuscivano a volte ad arrivare al combattimento corpo a corpo con i picchieri. Allora i nani abbandonavano le loro lunghe armi adatte al combattimento in formazione e facevano ricorso ai coltellacci affilatissimi che tenevano al fianco e ai piccoli scudi rotondi che portavano legati alla spalla sinistra.

L'ondata dei laztebi terrorizzati si abbatté sui tre reggimenti di picchieri nani come un'onda del mare sugli scogli. Per un attimo parve sommergerli, poi si ritrasse lasciandoli sostanzialmente intatti. Non per questo il loro assalto e lo sterminio che subirono fu inutile per la causa lazteba. Avanzando dietro di loro, al riparo dei loro corpi che venivano massacrati, la seconda ondata dei laztebi riuscì ad arrivare senza dover sopportare il tiro dei balestrieri e delle armi pesanti a meno di venti passi dalle file dei picchieri nani. Era anche riuscita a trascinare fin lì alcuni tubi di fuoco di dimensioni mai viste, così grandi che per trasportarli era stato necessario montarli su ruote, come si faceva con le baliste. Da distanza ravvicinata questi tubi giganteschi, avvolti in nuvole di fumo spesse e puzzolenti che l'assenza di vento manteneva immobili sul campo di battaglia, iniziarono un lancio serrato di sassi volanti di ogni dimensione, mentre anche i lanciatori di buchi facevano la loro parte.

I laztebi non riuscivano a realizzare scariche di proiettili sincronizzate come quelle con le quali i balestrieri imperiali avevano messo in fuga la loro prima ondata, ma infliggevano ugualmente perdite pesanti alle truppe imperiali. Soprattutto i grandi tubi di fuoco montati su ruote lan-

ciavano gragnuole di sassi volanti che aprivano veri e propri squarci nei ranghi dei picchieri, abbattendo non solo nani delle prime file, ma anche quelli che stavano dietro e persino qualche balestriere.

Il lancio avveniva fitto e incurante dei laztebi della prima ondata che ancora combattevano mischiati ai nani picchieri e che erano colpiti alle spalle dal tiro furibondo dei loro compagni.

I balestrieri e gli addetti alle baliste rispondevano al lancio di sassi volanti e di buchi con quello di quadrella, serrato quanto possibile. Ugualmente lo squilibrio delle forze non lasciava speranze in quel tipo di confronto. I tiratori laztebi erano molto più numerosi di quelli imperiali e il loro lancio era conseguentemente più fitto. Molti nani e ormai diversi balestrieri e balistieri si abbattevano trapassati dai sassi volanti o deformati da grossi buchi applicati a qualche parte del corpo, dai quali uscivano insieme sangue e brandelli di viscere.

I picchieri si erano dovuti fermare sotto l'urto dei laztebi fuggiaschi e ora non potevano mantenere la posizione nella quale si trovavano e nella quale erano così ferocemente bersagliati dal tiro nemico; arretrare in buon ordine davanti a quell'orda di laztebi sarebbe stato altrettanto impossibile. I reggimenti di picchieri nani, pur decimati, fecero allora l'unica cosa che restava e che il loro coraggio e lo splendido addestramento li metteva in grado di fare: attaccare.

Bersagliati dai sassi volanti e dai buchi, con una copertura di armi da lancio che si andava esaurendo, i nani abbassarono le picche, lanciarono un grido a piena voce e si gettarono tutti insieme in avanti a passo di carica, mentre i tamburi battevano una cadenza forsennata e le pive riempivano l'aria della loro vibrazione continua. Non dovevano fare che venti passi per raggiungere il nemico, ma sembrarono centinaia.

I laztebi tiravano sassi volanti e buchi con un ardore frenetico e i nani cadevano a decine sotto i loro colpi; serrare i ranghi e mantenere ininterrotta la prima file degli attaccanti divenne difficile. Le casacche rosse del primo reggimento, disposto sulla destra, si confusero con quelle verdi del terzo, che era schierato al centro, e quelle del terzo si mischiarono con quelle gialle e blu del secondo, dispiegato

alla sinistra della formazione, ma brecce non se ne aprirono e l'assalto fu portato fino in fondo.

I nani della prima fila piantarono le loro picche nei corpi dei laztebi che avevano di fronte sventrandoli e spezzando le aste delle loro armi dalla doppia punta. Molti riuscirono a girare i monconi di picca e a ferire un secondo laztebo con il moncherino di legno rimasto e la punta posteriore dell'arma prima di entrare nella mischia con il coltellaccio da scontro ravvicinato e il piccolo scudo che di solito portavano fissato alla spalla sinistra.

L'urto della formazione di picchieri fu tremendo e proiettò indietro i laztebi di una ventina di passi. Di altri venti gli attaccanti li fecero arretrare nei primi momenti della mischia, ma non riuscirono a volgerli in fuga. Erano troppo numerosi anche per il furibondo attacco dei nani picchieri.

Sull'ala destra imperiale lo scontro non era iniziato, gli imperiali fronteggiavano i laztebi senza combattere, ma tutto il resto del fronte di battaglia si era trasformato in una gigantesca mischia che impegnava una linea ininterrotta di combattenti, tagliando in due la piana di Valgeat.

Se nessun fatto nuovo fosse venuto a modificare il corso degli eventi la battaglia si sarebbe sviluppata con il logoramento delle forze in essa impegnate e la marea dei laztebi avrebbe avuto prima o poi ragione delle più disciplinate, ma molto meno numerose truppe imperiali. Le deboli riserve non ancora impiegate non avrebbero potuto dare che un piccolo sostegno ai reparti già impegnati, forse sarebbero state appena sufficienti a coprirne la ritirata e a impedire che si trasformasse in una rotta disastrosa. A metà della mattina, nella piana di Valgeat dall'aria già irrespirabile per il fumo dei tubi di fuoco laztebi l'Impero sembrava sconfitto. Ma gli eventi dovevano prendere una diversa direzione.

Un'immensa palma nera

A decidere le sorti della giornata fu una vicenda iniziata due notti dopo la partenza del grosso delle truppe imperiali dai dintorni di Irriz. Da quel momento la stretta attorno alla città si era allentata: non era possibile entrare o uscire per carovane intere o per carri carichi di mercanzie, ma

singole persone o anche piccoli gruppi non avevano difficoltà ad attraversare di notte le sottilissime linee dei pochi soldati imperiali rimasti a tenere la città sotto controllo. In effetti non si trattava neppure di uno schieramento continuo, ma piuttosto di una serie di posti di guardia abbastanza vicini l'uno all'altro da garantire il controllo completo sull'accesso a Irriz con il favore della luce ma assolutamente non in grado di assicurarlo di notte, nonostante le pattuglie che con grande frequenza si spostavano da un posto di guardia all'altro.

Non appena gli assediati si resero conto della situazione iniziò un fitto viavai notturno, del quale fece parte la seconda notte uno strano terzetto di personaggi dall'andatura molto diversa. Apriva il cammino un umano, senza che i suoi passi producessero alcun rumore nonostante la rapidità e la decisione dei gesti. La corporatura asciutta e la sicurezza dei movimenti avrebbero fatto intuire a un osservatore esperto l'appartenenza agli imperiali, anche se l'ampio mantello scuro oltre a confondere la sua figura con le ombre della notte nascondeva perfettamente l'abito.

Dietro di lui procedeva nel buio una seconda persona, dall'andatura più incerta ed evidentemente timorosa di produrre rumori indesiderati. La minor fluidità del suo incedere era accentuata dalla necessità di portare con sé un oggetto evidentemente ingombrante: un cofanetto di legno dagli spigoli rinforzati di metallo di forma approssimativamente cubica, lungo, largo e alto circa due palmi. L'uomo lo sorreggeva per la maniglia con la mano destra, ma spesso lo portava al petto e si aiutava con la sinistra, come se fosse troppo pesante o avesse paura di farselo strappare.

La figura che più avrebbe stupito chi fosse riuscito a scorgerla nel buio della notte, strettamente avvolta in un mantello scuro ancora più ampio di quello dell'uomo che guidava il gruppetto, era indubbiamente la terza. Il suo incedere era armonioso e fluido, ma l'andatura che ne risultava era molto diversa da quella dei due uomini che la precedevano. Ogni passo era caratterizzato da un ferino incurvarsi e raddrizzarsi della schiena. Le rare volte che alzava la testa di sotto il cappuccio i suoi occhi lampeggiavano nel buio.

Si trattava evidentemente di un laztebo. Anche se era quasi incredibile che un membro della sua razza si aggi-

rasse nella notte in evidente compagnia di un imperiale e di un altro umano.

Il terzetto non ebbe difficoltà ad attraversare le linee degli assedianti, guidato com'era da un esperto imperiale con a sua disposizione la vista del laztebo, di notte ben più acuta di quella degli umani. Superata la zona che poteva risultare pericolosa i tre si diressero di buon passo verso una fattoria fortificata dove non ebbero difficoltà a procurarsi quattro guz, uno per ciascuno di loro e un terzo per il trasporto del cofanetto che si portavano dietro e che venne prudentemente posizionato al centro della breve colonna che subito formarono mettendosi in marcia verso sud-est. Dopo poche ore superarono le secche di Pannat-Voi.

Venne il giorno, il sole raggiunse lo zenit e poi calò di nuovo, senza che la marcia fosse sospesa se non per abbeverare i guz. Poco cibo fu consumato mantenendosi in sella. Solo verso sera i tre fecero una breve sosta al riparo di un vallone che li nascondeva completamente alla vista di eventuali passanti, evento comunque improbabile, dato che la normale via per gli spostamenti da est a ovest e viceversa passava a nord del fiume Ho e non lungo la sponda meridionale e desertica, dove i tre invece si trovavano.

La sosta durò il tempo necessario a far riposare i guz, poi la marcia verso est, seguendo il corso dell'Ho, riprese a velocità sostenuta. Poco prima dell'alba i tre scorsero sull'altra riva del fiume il luccicare ormai incerto di centinaia di fuochi di bivacco. Seppero allora di essere prossimi alla meta e rallentarono l'andatura. Infine si fermarono, timorosi di spingersi troppo avanti nel buio e di non riconoscere il segnale che doveva indicare loro il punto nel quale attraversare il fiume: un'immensa palma nera. Lì era nascosta l'imbarcazione con la quale avrebbero potuto raggiungere l'altra riva.

Aspettarono la luce per continuare il cammino e ripresero ad avanzare nel biancore dell'alba, prima ancora che il sole si fosse mostrato, mentre il chiarore riflesso giungeva da un cielo azzurro solo nell'emisfero a est. Quando l'oscurità si ritrasse abbastanza da consentire loro di vedere in lontananza, subito scorsero ad alcune migliaia di passi la grande palma nera che andavano cercando levarsi sopra la stenta vegetazione che cresceva lungo la riva sud del fiume. Si trattava di una pianta altissima di una specie molto rara, e rarissima in quella regione, il cui seme era giunto

fin lì per un caso e in maniera del tutto inspiegabile si era dischiuso ed era cresciuto fino a quella dimensione.

Quando la videro però la luce era ancora troppo scarsa perché riuscissero a distinguere in mezzo alla bassa vegetazione che si trovava ai piedi della palma la figura umana che era accoccolata lì, avvolta nel mantello per ripararsi dal freddo e dall'umidità della notte. La videro solo quando arrivarono a una distanza di poco più di cento passi, l'uomo era vicinissimo alla barca con la quale i tre dovevano attraversare il fiume. In un giorno e due notti di cammino non avevano incontrato nessuno ed era ben strano che qualcuno li aspettasse proprio alla fine del viaggio, quando sembrava che fossero arrivati senza problemi a portare a compimento la loro missione. Appena scorto l'uomo sotto la palma i tre fecero fermare i loro guz.

L'imperiale scese dal proprio animale e ne affidò le briglie all'altro umano, poi estrasse con calma da una tasca del mantello la propria balestra da mano e dopo averla impugnata si avviò verso la palma. Procedeva raccolto in avanti e, come sempre, si muoveva senza rumore. Anche il laztebo intanto era sceso dal proprio guz e lo aveva affidato all'uomo rimasto indietro. Appena a terra tirò fuori dai bragoni rosso mattone che indossava sotto il mantello un corto tubo di fuoco dall'impugnatura preziosamente lavorata e si incamminò dietro l'imperiale. Nello sventolio del mantello scoprì il petto nudo arricchito da sei tette, era una femmina.

Nel frattempo l'uomo seduto ai piedi della grande palma nera non si era mosso, sembrava dormire, il capo chino in avanti nascosto dal largo cappuccio del mantello. Giunto a un'ottantina di passi da lui l'imperiale si fermò e fece cenno alla lazteba di fare altrettanto: non si era mai voltato indietro dopo essere sceso dal guz, ma ne aveva percepito ugualmente la presenza alle proprie spalle. Fermo a gambe larghe tese il braccio destro armato della piccola balestra da mano e prese la mira con calma, poi premette il grilletto. Il quadrello sibilò nell'aria e si infilò con uno schiocco sotto il cappuccio della figura seduta sotto l'albero, che senza un gemito cominciò a piegarsi lentamente dalla parte del fiume fino a rimanere disteso a terra. Lì stette, immobile come un mucchio di stracci contro il quale la lazteba lanciò un sasso volante con il suo tubo di fuoco.

Il rumore del lancio del sasso lacerò il silenzio del matti-

no, mentre una nuvoletta di fumo denso e scuro si allargava lentamente attorno alla punta del tubo di fuoco, nell'aria immobile senza un filo di vento. La figura coperta dal mantello sobbalzò, colpita nuovamente.

L'imperiale non riuscì a trattenersi dal voltare il capo verso la lazteba e dal lanciarle uno sguardo di rimprovero, che non venne minimamente raccolto. Fu l'ultima cosa che fece, non appena girò la testa di nuovo verso la palma un quadrello lo centrò in mezzo alla fronte fracassandogli il cranio con uno schiocco secco. La violenza del colpo lo fece cadere all'indietro a braccia e gambe spalancate, gli occhi sbarrati e senza vita.

La lazteba gettò a terra il prezioso tubo di fuoco ormai scarico ed estrasse con velocità stupefacente dal fodero che portava legato sopra la spalla sinistra una scimitarra dalla lama che si allargava verso la punta. Con un gesto rapido si slacciò il mantello, se ne liberò per acquistare libertà di movimento e cominciò ad avanzare con balzi ferini verso la palma e la vegetazione che ne circondava la base, nella quale evidentemente si nascondeva il tiratore. Ma Keerg non aveva nessuna intenzione di rimanere nascosto e del resto non avrebbe avuto il tempo per ricaricare la balestra. Il giovane si alzò in piedi e uscì allo scoperto impugnando la spada. Pronto a ricevere l'assalto della lazteba.

Mentre su di una riva del fiume si affrontavano due eserciti composti da decine di migliaia di uomini, nani e laztebi, sulla riva opposta iniziava fra un uomo e una lazteba un duello più decisivo della grande battaglia che stava iniziando.

La lazteba era particolarmente alta per essere una femmina. Dopo essersi tolta il mantello era rimasta a torso nudo, con le sei tette rigonfie ben in vista sopra la fascia che le cingeva la vita, rosso mattone come i bragoni che indossava. In testa portava un turbante ocra e ai piedi due stivaletti. Blu il destro e giallo il sinistro. Impugnava a due mani la pesante scimitarra della quale era armata.

Anche Keerg era senza mantello: lo aveva usato per vestire il fantoccio di sterpi che aveva fatto da bersaglio alla balestra dell'imperiale e al tubo di fuoco della lazteba. Indossava vesti dimesse e segnate dalle ultime giornate passate in cammino. Contrastava con il suo abbigliamento la bellissima spada che brandiva, trovata chissà dove e come

da Damatria che si era occupata di tutto il suo equipaggiamento.

I due si avvicinarono in un silenzio irreale, dovuto al fatto che l'assembramento di uomini e laztebi per la battaglia aveva messo in fuga tutti gli animali della zona e la totale assenza di vento impediva che giungessero fin lì i suoni e i clamori degli scontri che stavano avvenendo sull'altra riva del fiume.

Con un secco rumore metallico i rivali saggiarono le lame. La lazteba fece allora un gesto repentino con la gamba destra, battendo a terra il tacco dello stivaletto blu. Keerg si sentì attraversare da una fitta che partendo dal fianco sinistro risalì fino alla spalla, come se lo avessero pugnalato. Gli mancò il respiro mentre lanciava un gemito strozzato.

D'istinto si trasse indietro, e questo lo salvò dall'assalto dell'avversaria che era avanzata roteando la scimitarra all'altezza del suo petto.

Mancato il colpo la lazteba si rimise in guardia e batté di nuovo a terra il tacco dello stivaletto blu e di nuovo suscitò una fitta nel fianco di Keerg, costringendolo a piegarsi in due per lo spasmo. Nonostante il dolore il giovane riuscì una seconda volta a sfuggire alla scimitarra lazteba, che però gli passò così vicina al torace da stracciargli il giabbetto. Non si era ancora spenta la seconda fitta che lo stivaletto magico subito ne suscitò una terza, se possibile più dolorosa.

Per Keerg arretrare o parare i colpi della lazteba diveniva sempre più difficile e infatti la scimitarra, usata di punta, arrivò a trapassare la veste e trafiggere la carne penetrando piuttosto a fondo nella spalla sinistra del giovane, aggiungendo il dolore pulsante di una ferita reale alle fitte magicamente evocate dallo stivaletto. Il sangue sgorgò abbondante dalla ferita, presto la manica sinistra della camicia di pun che Keerg indossava fu mezzo appiccicaticcia, e continuò a colare lungo il braccio fino a raggiungere il polso dove era stretto il bracciale che il giovane aveva ricevuto da Damatria e che non aveva mai tolto.

Il sangue che arrivò a contatto della striscia di metallo ricurvo alla quale erano appesi i piccoli ciondoli reagì come l'acqua su di una lastra di metallo incandescente: cominciò a sfrigolare ed evaporò in una nebbiolina sottile, che risaliva arrampicandosi lungo il braccio ferito e si al-

largava attorno a Keerg, che continuava ad arretrare di fronte agli attacchi incalzanti della lazteba.

Lei batté di nuovo il tacco a terra e il giovane si sentì spezzare in due dal dolore, all'altezza della vita, tanto che non riuscì a tenersi in piedi ma cadde in ginocchio. Con la mano ferita si appoggiava a terra e con la destra continuava a tenere alta la spada per proteggersi come poteva dai colpi della lazteba che aveva alzato la scimitarra e si era fatta avanti per sferrare il colpo di grazia. Il movimento la portò a entrare nella nuvola di vapore impalpabile che il sangue di Keerg sprigionava incontrando il bracciale di Damatria. Subito ne fu avvolta completamente. Prima ancora che la lazteba potesse accorgersi di che cosa le stava accadendo la nebbia iniziò a condensarsi, inspessirsi e indurirsi.

I movimenti le divennero difficili fino a bloccarsi del tutto e a farla rimanere completamente immobile, come una statua. La scimitarra ancora protesa in avanti e pronta a colpire, il viso atteggiato a una smorfia che riuniva l'aggressività, il dolore e l'orrore. Il duello di magie si era concluso a favore di Damatria, che attraverso il sangue di Keerg aveva costruito un incantesimo più efficace di quello laztebo anche senza essere fisicamente presente sul terreno di combattimento.

Il giovane si rialzò, fece roteare la spada e con un colpo netto spiccò dal collo la testa della lazteba, che fece un volo di qualche braccio roteando in aria e spruzzando in giro sangue giallognolo prima di cadere a terra, rotolare un po' e finalmente fermarsi appoggiata su di una guancia.

Un mondo di ghertone massiccio

Keerg si tamponò la ferita alla spalla con un brandello di stoffa che pendeva dalla camicia lacerata sul petto, poi si rivolse verso l'ultimo superstite del terzetto che lo aveva aggredito e che era ancora in sella al proprio guz, tenendo in mano le briglie degli altri tre animali con i quali il gruppetto era giunto sin lì: le bestie montate dall'imperiale e dalla lazteba e quella sul dorso della quale era fissata la cassa cubica che stavano scortando.

L'ultimo rimasto non era certo il più valente, né il più coraggioso del terzetto. Quando vide che Keerg si dirigeva

nella sua direzione brandendo minacciosamente la spada lasciò le briglie dei guz che gli erano stati affidati e diede loro una voce perché fuggissero, poi costrinse la propria bestia a voltarsi e scappò anche lui, senza curarsi di nulla se non della propria incolumità. Neppure del robusto cofanetto che aveva portato fin lì.

Fu proprio quello invece ad attrarre l'attenzione di Keerg. Il guz sul dorso del quale era caricato aveva fatto alcuni passi di corsa, spaventato dalle grida del suo conduttore, ma era stanco e affamato e si era fermato quasi subito a brucare la vegetazione che cresceva lungo la riva del fiume per alcuni passi di larghezza. Il giovane non ebbe problemi ad avvicinarsi, afferrare la cavezza dell'animale e legarla a uno degli arbusti fibrosi che spuntavano ai piedi della grande palma nera.

Fatto questo scaricò il cofanetto e si diede da fare per aprirlo. Si trattava di un compito di una certa difficoltà, anche per via della spalla ferita che gli rendeva dolorosi i movimenti bruschi e impossibili gli sforzi con la mano sinistra. Sembrava però in qualche modo che lo scrigno desiderasse essere aperto, tanto che dopo un breve armeggìo fu sufficiente forzare un po' i cardini del coperchio con la punta della spada perché scivolassero fuori dai loro alveoli, come se fossero unti.

Fatto questo Keerg immobilizzò il cofanetto a terra con un piede e sempre con la spada fece leva sotto il coperchio, che cedette immediatamente scoprendo un oggetto di metallo, sferico, che uscì fuori dal drappo di morbidissimo emur nel quale era avvolto. Bastò uno sguardo per capire che si trattava del mondo, simbolo dell'Impero insieme allo scettro e alla corona.

Di ghertone massiccio il mondo aveva un diametro di una decina di pollici ed era sormontato da una tozza figura maschile avvolta in un mantello. Una rete fittissima di decorazioni minute dalle forme inestricabili lo ricopriva completamente.

Keerg estrasse la sfera dal cofanetto e la liberò dal drappo in cui era avvolto. Nonostante fosse di metallo pieno non era fredda, ma aveva invece la medesima temperatura delle mani del giovane e sembrava emanare una tenuissima luminescenza biancastra, così tenue da non poter essere certi di percepirla.

La mancanza di vento faceva sì che l'eco della battaglia

che si stava svolgendo dall'altra parte del fiume giungesse appena, come un sordo borbottio continuo, e nella mente di Keerg i tasselli di quello che era avvenuto fino a quel momento e che ancora stava avvenendo si ricomposero con naturalezza, senza sforzo, come uno di quei giochi d'incastro dei cesellatori di Caranot, che sembrano impossibili da sciogliere per gli uomini più robusti e che invece un movimento particolare libera senza alcun bisogno di ricorrere alla forza.

Il giovane capì che l'oggetto che aveva conquistato combattendo era la chiave di tutto quello che da diverso tempo stava avvenendo nell'Impero. Si trattava con ogni evidenza di un talismano di immensa potenza, che apparteneva alla panoplia degli amuleti della regalità sui quali si reggeva l'insieme degli incantesimi creati a sostegno dell'Impero. La sua indisponibilità aveva messo in crisi l'intero sistema di grandi magie organizzato per sostenere l'autorità dell'Imperatore e rendere forte, in tutti i sensi, il suo governo.

Questo aveva accelerato la crisi già esistente e aveva aperto le porte dell'Impero alla secessione, alla conquista e all'invasione, fino a rendere necessario l'intervento dell'esercito imperiale a difesa di quello che la magia non era più in grado di conservare.

La sorte della battaglia in corso forse dipendeva proprio dal possesso fisico del potente talismano del quale Zitamarc aveva richiesto la consegna proprio per impiegarlo come una vera e propria arma da usare sul campo di battaglia. Le capacità magiche dei laztebi erano note a tutti e non c'erano dubbi che fossero in grado di utilizzare l'immenso potenziale racchiuso nel mondo.

Keerg capì anche qual era l'unica cosa che doveva fare, il prima possibile: riconsegnare il mondo all'Imperatore. Questo avrebbe rimesso ordine nell'Impero e fermato il caos che avanzava da ogni parte.

Non fu difficile per il giovane scovare l'imbarcazione, neppure troppo piccola, che era celata lì nei pressi, destinata a traghettare sull'altra sponda del fiume i tre fuggitivi da Irriz e il prezioso carico che intendevano consegnare per sempre nelle mani di Zitamarc. La vita passata in una città di mare gli aveva dato le cognizioni necessarie a spingere la barca verso la corrente e a sollevare, nonostante la dolorosa ferita alla spalla, l'ampia vela a righe gialle e rosse. Si trattava evidentemente di una vela dotata di pro-

prietà magiche, dato che si tese perfettamente nonostante l'assoluta mancanza di vento e iniziò subito a sospingere l'imbarcazione a una buona andatura. Quando la navigazione divenne regolare Keerg si pose in piedi a poppa; con il braccio destro reggeva la cima che controllava la vela, mentre con le caviglie governava il timone.

La corrente del fiume era lenta e regolare e quasi non c'erano onde, così che la barca procedeva tranquilla spinta dalla magia della quale la vela era imbevuta. La prua tagliava la corrente in diagonale con un'andatura che guadagnava pochissimo rispetto al corso contrario della corrente in modo tale che dopo quasi mezz'ora di navigazione Keerg cominciò ad avvicinarsi all'altra riva del fiume, poco più a monte del luogo dal quale aveva preso il largo, ai piedi della grande palma nera.

Ad aspettare l'arrivo della barca erano in molti e i colori della vela dovevano essere conosciuti. Con le ruote sul ciglio del fiume, lambite dall'acqua, c'era un grande carro da viaggio laztebo, al quale erano aggiogati almeno una ventina di bomp. Era alto dieci braccia e lungo almeno trenta, sormontato da una specie di camminamento dal quale si sporgevano una decina di laztebi con in pugno i loro tubi di fuoco. Nella fiancata si apriva una sorta di balconata alla quale erano affacciati alcuni laztebi con in testa cappelli piumati dalle larghe tese, che ricordavano in qualche modo i copricapo tipici dei nani picchieri. Attorno al carro, alcuni a piedi altri a dorso di guz, stava una ressa di laztebi dagli ampi bragoni dei colori più diversi, anche se tutti spenti secondo il loro gusto. Erano armati fino ai denti, gridavano e si sbracciavano verso la barca in segno di saluto.

La loro eccitazione festosa si trasformò in stupore e finalmente in rabbia quando si accorsero che la barca non si dirigeva verso di loro, ma proseguiva la sua navigazione contro la debole corrente del fiume. Verso ovest, verso le posizioni degli imperiali.

I laztebi iniziarono a manifestare il loro furore in maniera molto esplicita, come sono soliti fare con ogni sentimento. Alcuni si gettarono direttamente nell'acqua del fiume, nuotando nel loro modo goffo verso la barca, a rischio di essere trascinati via dalla corrente, lenta ma tesa. Altri lanciavano sassi volanti con i loro tubi di fuoco, in una serie di scoppi irregolari, mentre il fumo di ogni tiro rimaneva quasi immobile sopra la testa del tiratore nell'aria priva

di vento. La barca dalla vela rossa e gialla era però un bersaglio troppo lontano e i sassi arrivavano senza forza attorno a lei e finivano in acqua lanciando piccoli spruzzi.

Zitamarc era fra i laztebi affacciati sul balcone del carro da viaggio. Rimase a lungo immobile a osservare la barca che si allontanava verso gli imperiali, poi esplose anche lui in uno scoppio di rabbia, urlando, dimenandosi e prendendo a calci e testate il parapetto al quale era affacciato e le pareti del carro sul quale si trovava.

Tanta agitazione non poteva passare inosservata a tutti quelli che si fronteggiavano ancora senza combattere nei pressi della riva del fiume. Lì si trovavano gli imperiali e davanti a loro stava una turba di laztebi in attesa dell'ordine d'attacco. Tutti concentrarono la loro attenzione sulla barca che lentamente superava le linee laztebe per raggiungere la parte del fiume la cui riva era controllata dagli imperiali. Lì, dietro le fortificazioni, le trincee e gli sbarramenti presidiati dagli imperiali si era raccolto un gruppo particolare di uomini in armi.

Attorniato dalla sua guardia del corpo, a piedi, immobile sulla riva ad attendere l'arrivo di Keerg si trovava l'Imperatore in persona.

Il viso profondamente segnato dalle rughe, la barba e i capelli bianchi, con indosso un'armatura argentata nascosta nelle pieghe di un ampio e leggerissimo mantello rosso fuoco di emur, l'anziano monarca si trovava nel luogo nel quale la giornata doveva decidersi.

Keerg lo vide e lo riconobbe immediatamente, anche se non lo aveva mai incontrato prima. Rivolse allora in quella direzione la prua della barca e quando toccò la riva saltò subito a terra. Raggiunse di corsa l'Imperatore mentre la guardia del corpo faceva ala al suo passaggio, si gettò in ginocchio ai suoi piedi e gli porse il prezioso cofanetto.

L'Imperatore alzò il coperchio malridotto del piccolo forziere, ne estrasse il mondo e lo sollevò verso l'alto. Due imperiali dalle armi sontuosamente decorate si precipitarono al suo fianco; uno gli porse lo scettro, l'altro gli pose sul capo la corona, una sottile striscia di ferro così lucida che era difficile fissarvi sopra lo sguardo. Con indosso i tre simboli magici del potere l'Imperatore volse il suo sguardo verso il fronte della battaglia e lentamente alzò le braccia come a mostrare al destino lo scettro, il mondo e la corona di nuovo insieme.

Quando i tre simboli magici si trovarono alla stessa altezza si formò nell'aria una sorta di onda di luce policroma, che aveva il suo centro nella persona dell'Imperatore. L'onda si allargò fino a raggiungere le bandiere imperiali. Le gonfiò tanto da costringere gli alfieri a impugnare a due mani e con forza le aste per non farsele strappare. E come le bandiere prendevano vigore da questo vento di luce le truppe imperiali prendevano nuovo slancio e nuove energie, mentre il panico si diffondeva nelle file dei laztebi.

Le battaglie si decidono in pochi attimi. In rapida sequenza, via via che era raggiunta da questa ondata di luce e di vento magico l'armata d'invasione si scioglieva in una massa di laztebi terrorizzati che si davano alla fuga gettando le armi. Si precipitavano di corsa verso est, verso le terre dalle quali provenivano.

Il carro di Zitamarc si trovò lungo la linea di fuga di questa orda disordinata e ne fu travolto. In mezzo al mare verdastro dei laztebi accecati dalla paura la grande forma nera fu prima scossa, poi cominciò a ruotare su se stessa come un fuscello in mezzo alla corrente di un fiume e infine venne rovesciata. Qualcuno ci si arrampicò sopra per fuggire più rapidamente, poi altri, fin quando il peso dei fuggiaschi fu eccessivo e la sfondò. Allora i pezzi delle fiancate rimasero come un ostacolo per la fiumana dei laztebi che abbandonavano il campo di battaglia e furono anch'essi abbattuti, distrutti o lanciati nella corrente del fiume.

Un'ora dopo la consegna del mondo all'Imperatore, davanti alla sua armata non si vedeva niente che si muovesse. Solo una distesa di corpi mutilati di uomini, nani, laztebi, guz e bomp, di armi abbandonate e, più in lontananza, di carri e masserizie in parte distrutti, anch'essi resti dell'armata lazteba in fuga.

La battaglia liberò per alcuni anni l'Impero dalla minaccia dei laztebi delle steppe, segnò la fine del potere di Zitamarc e riconsegnò alla corona la città ribelle di Irriz, le cui porte furono aperte nel momento stesso nel quale arrivò la notizia dell'esito dello scontro.

Finisce qui questa storia, che è vera. Come lo sono tutte le storie.

LA CITTÀ CHE NON C'È

Eros è un demone perennemente inquieto e insoddisfatto. Noi continuiamo a credere a questa divinità perché, come i Greci, la vediamo agire.

Giuseppe Pontiggia

Sul pianeta Delbalso, a mezza strada tra l'oscurità e la luce del giorno, quando la notte inizia a schiarirsi, c'è una pausa nelle attività notturne. Certe cortecce solitarie, normalmente soddisfatte di restare torpidamente attaccate ai loro rami d'albero si srotolano morbidamente e saltano a terra per una riunione conviviale. Il segnale che mette in moto la faccenda è un grugnito delle cortecce più in basso, una lamentela di muscoli inattivi da troppo tempo, a cui risponde un coro di grugniti di conferma dai rami circostanti, e poi l'eco si spande tutt'attorno negli alberi. L'aria straripa di comuni lamentele e comuni decisioni. La sosta è breve, e dopo aver posto termine alla riunione le cortecce trovano la strada per un nuovo ramo, immergendosi in un riposo simbiotico che dura fino all'alba.

Così si svolge corteccíurlo.

Alexei Panshin

Attenersi al fulcro significa dedicarsi alla produzione in primavera, alla crescita in estate, al raccolto in autunno e alla conservazione in inverno. Questo è l'ordine della natura, cui non ci si può opporre; coloro che vi si oppongono, vanno inevitabilmente incontro a un fallimento anche se hanno successi temporanei.

Il Maestro della Valle del Demone

Il castello di ghiaccio

Al castello di Oxiana il Primo Servitore della Tradizione Arnawo aveva quasi completato il giro d'ispezione serale. Si trovava adesso in una lunga casamatta di ghiaccio, rischiarata dalla luce tremolante del vud. Le lampade erano appese a lunghi bracci di ferro infissi nelle pareti e distanziate qualche decina di passi l'una dall'altra, in posizione alternata rispetto alle feritoie dietro le quali erano piazzate pesanti baliste ricoperte da uno spesso strato di grasso per difendere dal freddo i loro complessi e delicati meccanismi di funzionamento.

La luce era fioca, appena sufficiente a rischiarare l'ambiente e a proiettare ombre immense sulle pareti dalle trasparenze irreali. La scarsa illuminazione consentiva alle sentinelle di guardia vicino alle armi di conservare una capacità visiva sufficiente verso l'esterno, dove il buio era mitigato solo dalla luce del cielo stellato e di una falce minuta della luna rossa.

I soldati stavano immobili, intabarrati in pesanti mantelli di emur quasi grezzo. Il loro respiro era sottolineato da lunghe nuvole bianche di condensa. In quel periodo dell'anno era il gelo a conservare intatta la struttura di ghiaccio della parte esterna della fortezza, che durante la breve estate era difesa per quanto possibile da un incantesimo di mantenimento. Esso non era però in grado di impedire alla zona esterna, soprattutto nelle parti esposte direttamente al sole, di sciogliersi in rivoletti d'acqua gelata, impastata della fuliggine bluastra del vud che nel corso dell'inverno si depositava sulle pareti in corrispondenza delle lampade. Coll'arrivo del freddo, ogni anno, fin dall'inizio

dell'autunno nuovi blocchi di ghiaccio ricostruivano con forme sempre diverse la parte della fortezza che il sole aveva cancellato. Questo faceva di Oxiana una sorta di edificio vivente, in lenta ma permanente evoluzione.

Solo la parte centrale e più antica, edificata in mattoni rossobruni portati fin lì dalle cave d'argilla di Ollart, era rimasta del tutto immutata da tempi così remoti da far perdere il ricordo dei costruttori.

Arnawo era preoccupato, ma non per l'eventualità di un'aggressione a Oxiana. Nonostante le guardie venissero rispettate con disciplina meticolosa il castello dove si trovava la scuola di formazione per i cadetti degli imperiali non correva pericoli immediati. Il clima severissimo della regione che lo circondava era la prima poderosa difesa e poi nessuno avrebbe pensato di aggredire un complesso militare di quella potenza che in fondo difendeva solo se stesso. Non c'era speranza di ricco bottino a Oxiana, tutto quello che il castello custodiva era sapere, disciplina e tradizione. Oltre all'immenso prestigio che la sopravvivenza secolare della scuola degli imperiali in quella regione inospitale delle Terre Note portava a tutto l'Impero.

Era la situazione dell'Impero a preoccupare il Primo Servitore. L'ultima volta che si era recato nella capitale, Pairzit, due anni prima, in occasione dei funerali dell'Erede al trono aveva notato preoccupanti segni di decadenza in tutto l'apparato di governo delle Terre Note. Primo fra tutti il cattivo stato di salute del vecchio Imperatore, molto avanti negli anni e segnato profondamente dalla morte prematura e inaspettata del figlio. Una morte che per la prima volta in oltre duecento anni interrompeva la linea dinastica diretta lasciando la successione in qualche modo aperta fra il giovanissimo nipote dell'Imperatore, appena quindicenne, l'ambiziosa sorella dell'Erede scomparso e il fratello minore dell'Imperatore stesso. Tre ipotesi di accesso al trono o alla reggenza per un periodo dalla durata incerta, ciascuna delle quali poteva vantare titoli, pretese e sostenitori.

Le grandi magie e gli incantesimi che proteggevano la casa imperiale potevano poco per risolvere i contrasti fra i suoi membri, che rischiavano di esplodere proprio in un momento nel quale l'epilogo di un regno particolarmente lungo mostrava segni di debolezza nella mano che lo reggeva. A tutti apparivano evidenti la necessità e l'urgenza di

un nuovo slancio che desse vitalità e compattezza alle Terre Note.

Da quella visita a Pairzit in poi le notizie che erano giunte ad Arnawo erano state sempre più preoccupanti, mentre i rifornimenti giungevano a Oxiana in maniera sempre meno abbondante e regolare.

Il Primo Custode era consapevole dell'importanza della scuola dei cadetti per la conservazione del corpo degli imperiali e quindi per la coesione stessa dell'Impero. Le risorse erano però limitate. Fornire una scorta adeguata ai convogli che quattro volte l'anno si recavano dalla capitale al castello di Oxiana significava ridurre gli effettivi che garantivano l'ordine nell'Impero e mantenevano aperte e quanto possibile sicure le vie di comunicazione.

La spedizione con i rifornimenti d'inverno, la più impegnativa per le pessime condizioni del clima nelle quali doveva essere effettuata, era in ritardo già di parecchi giorni. Se non fosse arrivata presto avrebbe rischiato di doversi fermare al castello per tutta la durata del periodo delle tormente, il mese che precedeva il solstizio e il passaggio alla brevissima stagione temperata di Oxiana.

Arnawo non osava neppure ipotizzare che la spedizione non fosse partita. Le riserve del castello erano più che sufficienti a garantire per parecchi mesi anche senza rifornimenti una comoda sopravvivenza per tutti i suoi abitanti, imperiali, cadetti, soldati, nani, valletti e servitori. Il mancato invio della spedizione d'inverno avrebbe però significato che l'Impero si trovava ad attraversare una crisi ancora più grave di quella che lui immaginava.

Con questi pensieri in testa il Primo Servitore attraversò la casamatta di ghiaccio che aggettava verso est e i corridoi gelati che conducevano alla parte in mattoni del castello. Il passaggio dall'una all'altra struttura era repentino: al biancore cangiante e lattiginoso del ghiaccio che rifletteva la luce delle lampade a vud si sostituiva improvvisamente la cupezza delle volte in mattoni scuri, alzate in stile issarrj e annerite nella parte più alta dalla fuliggine delle torce infisse nel muro. Lì dominava il buio, che sembrava divorare la luce rossastra delle fiaccole.

Davanti alla porta del suo appartamento, accanto al nano picchiere di guardia, Arnawo trovò ad aspettarlo il cadetto Keerg, che chiese di parlargli. Con la mano sinistra gli fece cenno di seguirlo mentre con la destra apriva la

porta che dava direttamente in uno studiolo riscaldato da piccoli pezzi di legno che bruciavano nel caminetto. Ce n'erano quattro soli in tutto il castello, se si escludevano i grandi fuochi delle cucine. Uno di essi era nell'appartamento dell'Imperatore, abitato per l'ultima volta trentadue anni prima: il caminetto sempre acceso nella sua stanza testimoniava la devozione all'Impero in quell'angolo remoto ma importantissimo delle Terre Note.

Dopo essersi tolto il mantello di emur di prima qualità e la giacca di pelle di gullert, il Primo Servitore si sedette sulla poltrona di cuoio che si trovava davanti al caminetto. Con un cenno del capo indicò a Keerg uno sgabello. Il giovane si sedette a sua volta, dopo essersi sbottonato la lunga giacca che indossava; gli ambienti tiepidi erano molto rari al castello: i turni alle cucine erano considerati dai cadetti un vero privilegio.

Appena seduto Keerg cominciò a parlare. Aveva la voce ferma, anche se pronunciava le parole molto velocemente, come se volesse liberarsi da un peso.

— Scusa se ti disturbo, Primo Servitore, ma ti devo chiedere un grande favore.

— Dimmi pure.

— Sai che non sono arrivato qui seguendo la normale trafila.

Arnawo sorrise appena. Aveva speso la vita al servizio di quei ragazzi che l'Impero gli aveva affidato; sapeva di loro tutto quello che era possibile sapere e molte cose che loro ignoravano di se stessi. Eppure quando dovevano parlargli di qualche argomento importante iniziavano quasi sempre ricordandogli una loro particolarità, di solito così evidente che anche il più superficiale dei superiori non avrebbe potuto ignorarla.

— So bene che sei qui per i servigi eccezionali che hai reso all'Imperatore in persona durante la battaglia di Irriz. Non c'è nessun bisogno che tu me lo ricordi.

Il giovane arrossì. Era sempre stato piuttosto timido e la sua specialità non era mai consistita nel parlare. Né in pubblico, né in privato, anche se la frequentazione dei corsi di eloquenza a Oxiana gli era stata di qualche beneficio. Arnawo decise di dargli un piccolo aiuto.

— Questo torna a tuo onore. Pensi che sia possibile dimenticare i tuoi meriti, che sono veramente notevoli? Era da molto tempo che nessuno arrivava qui per espresso de-

siderio dell'Imperatore. Non temere, ho ben presente la tua storia. Dimmi cosa posso fare per te e, se mi è appena possibile e non contrasta con le necessità della tua educazione, lo farò.

— È appunto di questo che ti volevo parlare: della mia educazione — riprese Keerg con le parole che si incalzavano. — Ci ho pensato a lungo; da settimane non penso ad altro. Forse non sono adatto a diventare un imperiale.

Keerg fece una pausa. In attesa di una reazione, ma Arnawo rimase assolutamente immobile. Aspettava. Il giovane riprese più tranquillo.

— Certo sarebbe bellissimo — disse come per scusarsi — ma la mia mente è piena di altre cose. Non riesco a concentrarmi come dovrei sullo studio e sull'addestramento.

— Non mi risulta che tu sia un cadetto inferiore alla media dei tuoi colleghi. Quali pensieri ingombrano la tua mente in modo così ossessivo da mettere in dubbio il tuo futuro di imperiale?

Keerg arrossì di nuovo, in maniera ancora più violenta, infine trasse un lungo respiro e riprese, con voce ferma e scandendo le parole: — In realtà è un pensiero solo, ma più che sufficiente a riempire tutta intera la mia giornata.

Arnawo era un imperiale; aveva passato da tempo la giovinezza ed era vissuto quasi sempre rinchiuso nelle mura della gelida Oxiana, ma conosceva gli uomini e aveva capito tutto. Le parole di Keerg furono solo una conferma.

— C'è una persona che non posso e non voglio dimenticare. Una persona alla quale devo moltissimo. Senza di lei non avrei mai potuto rendere all'Imperatore i servigi che mi hanno permesso di arrivare qui. — Keerg fece una breve pausa, poi continuò deciso. — Ma non è questo. O meglio, non solo questo. La verità è che io vivo nel costante desiderio di rivedere questa persona.

Questa donna.

— Insomma: sei innamorato — concluse Arnawo con voce tranquilla, priva di intonazioni.

— Penso che si dica così, anche se queste parole mi mettono in imbarazzo.

— E perché sei venuto a parlare di tutto questo con me? Cosa vorresti fare?

— Ho deciso di lasciare Oxiana e di andarla a cercare.

— Anche se così facendo perdi per sempre la possibilità di diventare un imperiale?

— Anche. Ci ho pensato a lungo e non ho trovato nessun'altra soluzione.

— Vuoi ripensarci un'ultima volta?

— Grazie, ma ho deciso.

Il Primo Servitore trasse un lungo sospiro e prima di parlare si alzò in piedi. I suoi movimenti erano ancora agili e scattanti nonostante l'età. Il suo viso non mostrava emozioni, ma un cadetto che chiedeva di lasciare Oxiana era comunque un fatto grave, in tutta la sua vita non gli era capitato più di una dozzina di volte di doverlo affrontare. La vita da imperiale era molto ambita nelle Terre Note e la selezione per accedere al castello severissima.

Bastarono quei pochi attimi però perché Arnawo si rendesse conto di aver sempre saputo che quel giovane non sarebbe rimasto al castello di Oxiana con gli altri cadetti, ma proprio per questo l'Impero aveva un particolare bisogno di lui.

Era stato un errore voler ricompensare il suo gesto eroico inserendolo in un gruppo di persone così diverse da lui. Keerg non sarebbe mai diventato un imperiale nel senso comune del termine e se anche si fosse riusciti a piegare la sua natura e la sua esuberanza in quella forma non sarebbe mai stato una delle grandi figure dell'ordine, sarebbe rimasto in un angolo, probabilmente a soffrire. E questa sarebbe stata una feroce ingiustizia nei suoi confronti e uno spreco per l'Impero.

Bisognava lasciarlo andare, ma assolutamente non si doveva perderlo.

Invece di fare il discorso che aveva fatto altre volte in circostanze simili, nel tentativo di indurre il cadetto desideroso di libertà a cambiare opinione o almeno a ritardare la propria decisione e a ripensarci, Arnawo si rivolse a Keerg riconoscendogli la dignità di un suo pari, perfettamente in grado di maturare le proprie scelte e di gestire la propria vita. Se era l'amore che lo spingeva con tanta violenza in quella direzione doveva trattarsi di un grande amore. Arnawo si scoprì a rimpiangere l'assenza di qualcosa di simile nella propria vita.

— Quando pensi di partire? — chiese semplicemente.

— Domani mattina, alle prime luci.

— Va bene. Ti sospendo dai tuoi obblighi di cadetto per

la durata di due anni. Poi tornerai qui, parleremo ancora e prenderemo una decisione definitiva.

Solo dopo aver pronunciato queste parole Arnawo rifletté sul fatto di aver preso una decisione assolutamente inconsueta, che forse eccedeva la sua stessa autorità. Non esisteva memoria di un cadetto autorizzato ad allontanarsi per due anni da Oxiana.

La spedizione d'inverno

Il chiarore che rendeva opaline le mura di ghiaccio del castello di Oxiana non era quello di un giorno vero e proprio. In quella stagione dell'anno nel Nord Abbandonato il sole si alzava appena sopra l'orizzonte. Lì rimaneva come immobile per alcune ore prima di calare di nuovo rapidamente e ripiombare la regione in una notte luminescente per il biancore della tersa volta stellata riflesso nell'immensa distesa di neve bianchissima che circondava la fortezza.

Keerg aveva salutato rapidamente quelli fra i cadetti che gli erano stati più vicini nei mesi passati fra gli aspiranti imperiali. Tutti erano rimasti senza parole per la sua decisione e per la disponibilità con la quale era stata accolta dal Primo Servitore. In precedenza non aveva messo a parte nessuno dei lunghi travagli nei quali la sua scelta era maturata, né adesso aveva avuto voglia di fornire una spiegazione esplicita come quella data ad Arnawo. Si scoprì a lasciare quel mondo chiuso con rimpianti ancora minori di quanto si fosse aspettato: non era la sua vita, almeno in quel momento, mentre sentiva con urgenza fisica la necessità di mettersi alla ricerca di qualcosa di cui sentiva un bisogno assoluto. Con questo senso di leggerezza lasciava il castello.

Attraversò gli ultimi cortili reggendo per le briglie il guz che gli era stato assegnato. Una lunga cavezza legava alla sella dell'animale il morso di un robusto bomp carico delle provviste e delle attrezzature necessarie al lungo viaggio che lo aspettava, attraverso una regione inospitale resa particolarmente ostile dalla stagione. L'approssimarsi del periodo delle tormente gli lasciava comunque almeno tre settimane di tempo per superare il deserto di ghiaccio e raggiungere la prima città sulla strada per Pairzit: Dartanabhan, dove iniziava la regione dei boschi.

Arnawo accompagnò il cadetto che abbandonava Oxiana fino alle porte del castello. Camminava in silenzio a fianco del giovane. Solo quando furono davanti ai grandi battenti di legno di querata rinforzato da strisce d'acciaio e sostenute da cardini infissi in profondità nelle mura di ghiaccio si decise a esprimergli una parte delle preoccupazioni che lo angosciavano e delle quali non aveva osato mettere a parte nessuno.

— Vorrei chiederti un favore, ora che stai partendo.

— Tutto quello che posso fare lo farò molto volentieri. Provo un grande affetto per te, e per tutti gli imperiali — rispose Keerg con uno slancio sincero. I mesi passati a Oxiana erano stati fra i migliori della sua vita, anche se ormai sapeva che non li avrebbe rimpianti.

— Sono preoccupato per il ritardo della spedizione d'inverno. Dovrebbe essere già arrivata da qualche giorno e invece non ne ho notizie. Porta con te questo qud in gabbia. Non appena incrocerai il convoglio lascialo libero, lui tornerà qui di corsa e io sarò tranquillo.

"Se mi vorrai mandare anche un messaggio potrai scriverlo su un piccolo rotolo di carta. Lo inserirai in questo astuccio da legare sulla schiena del qud. Spero questa incombenza non ti rechi fastidio."

— Farò tutto come mi hai chiesto — rispose il giovane sorridendo; prese la piccola gabbia, coperta da un pesante cappuccio di emur per riparare l'animaletto dal freddo, e la agganciò alla bardatura del bomp.

Intanto gli uomini addetti al portone avevano spalancato l'anta di destra, così da lasciare un varco più che sufficiente a far uscire il giovane e i due animali.

Keerg e Arnawo si sfilarono i pesanti guanti imbottiti dalla mano destra e se la strinsero con vigore sotto gli sguardi impassibili dell'imperiale di sorveglianza e del sottufficiale dei nani picchieri che comandava il picchetto di guardia.

La stretta durò un attimo, poi Keerg si rinfilò veloce il guantone e con un balzo salì in groppa al guz. Bastò un colpetto con il tallone per far muovere l'animale; subito furono fuori dal castello con il deserto di ghiaccio che si stendeva davanti a loro. Una sequenza di paline rosse che sbucavano dalla neve compatta indicava la strada da percorrere.

Keerg sapeva che le paline erano poste a una distanza

di quaranta passi l'una dall'altra; ogni diecimila passi si trovava un piccolo edificio nel quale era possibile ripararsi durante le ore più fredde della notte. Anche nel corso della breve estate non era prudente trascorrere la notte all'aperto. Anzi, nella stagione fredda c'era il vantaggio che i vord, i grandi carnivori predatori delle regioni settentrionali delle Terre Note, si spostavano verso le zone più temperate in cerca di cibo e non c'erano quindi da temere i loro assalti.

L'unico nemico dal quale era necessario difendersi era il freddo.

Andando di buon passo, in una giornata di cammino Keerg poteva agevolmente raggiungere il secondo dei ripari costruiti lungo il percorso prima che il buio si facesse fitto e proseguire diventasse rischioso. Dopo le prime notti la falce della luna rossa si allargò ad accompagnarlo con la sua luce per qualche ora dopo il tramonto.

I giorni di marcia passavano tranquilli e monotoni seguendo la teoria delle paline rosse che punteggiava l'immensa distesa bianca. Keerg si fermava a pernottare ogni due rifugi percorrendo tappe di ventimila passi, in parte a dorso di guz in parte camminando al suo fianco per mantenere caldo il proprio fisico stimolando la circolazione con il movimento. L'andatura era lenta perché i piedi dell'uomo e le zampe degli animali calzavano larghe racchette per non affondare nella neve mentre gambe e zampe erano impacciate dalle pesanti imbottiture che dovevano indossare per ripararsi dal freddo.

A sera, raggiunto il rifugio nel quale avrebbero trascorso la notte, Keerg accendeva un fuoco parsimonioso con un po' della legna che era riposta per quella necessità. Poi provvedeva a liberare gli animali dalla sella, dai finimenti, dal basto e dal carico prima di strigliarli e di nutrirli. Anche così facendo non gli mancava il tempo per dormire.

Dopo circa una settimana di viaggio la monotonia del paesaggio piatto e immalinconito dalla nebbia persistente che gravava sull'orizzonte, a est, da dove filtrava la luce grigiastra del sole, si interruppe: Keerg aveva raggiunto le propaggini del sistema collinare che separava il deserto di ghiaccio dalla regione dei grandi boschi. Oltre le basse colline si trovava Dartanabhan.

La serie delle paline rosse che indicava la strada da seguire smise di essere inesorabilmente dritta e cominciò a

piegarsi in curve che cercavano la via più agevole per superare le asperità del terreno. Le curve si facevano più accentuate man mano che le asperità aumentavano, fino a divenire veri e propri tornanti quando il percorso si fece ripido.

La visibilità non era più aperta e libera fino all'orizzonte come nei giorni precedenti di viaggio, adesso capitava spesso che il cammino da percorrere rimanesse celato allo sguardo da un rilievo e si scoprisse alla vista solo all'ultimo momento, a uno scollinamento o dopo una svolta brusca.

Fu proprio dopo l'aggiramento di un costone collinare che celava completamente alla vista il seguito del percorso che Keerg incontrò improvvisamente, a metà del nono giorno di viaggio, la spedizione d'inverno.

Non se ne accorse subito. Anche se da diversi giorni non nevicava, una spessa patina di giaccio biancastro aveva ricoperto le figure riverse a terra, confondendole con la coltre bianca che le circondava, mentre il vento aveva distribuito su tutta la scena un nevischio leggerissimo. Quando capì di trovarsi davanti i resti della spedizione Keerg legò il bomp alla palina più vicina e spronò il guz, che in quel momento stava montando, a un goffo trotto in mezzo alla neve. Le racchette impacciavano le grosse zampe dell'animale che ondeggiava sballottando l'uomo che portava in groppa.

Il massacro era avvenuto in una specie di avvallamento, se non un canalone, stretto fra le colline e chiuso da due passaggi particolarmente angusti, che gli assalitori non avevano avuto difficoltà a bloccare. La scorta era stata evidentemente colta di sorpresa, anche se questo non era sufficiente a spiegare quello che era successo.

Delle slitte da carico e dei bomp che le trascinavano non c'era più traccia: il pesticcìo sulla neve e i binari profondi in essa scavati lasciavano immaginare che fossero state girate e riportate indietro lungo la strada che avevano percorso per arrivare fino a lì. Gli uomini e i nani della scorta erano tutti attorno, riversi della neve intrisa del loro sangue congelato.

I corpi di almeno cinquanta nani picchieri del terzo reggimento, con le fusciacche verdi del loro reparto avvolte sopra i pesanti giabbetti di pelliccia che indossavano per proteggersi dal freddo, giacevano allineati ancora in formazione poco davanti al punto dove erano state girate le slitte. Poco dietro c'erano le salme di una quindicina di ba-

lestrieri, con le armi ancora cariche abbandonate nella neve. Altri gruppi di nani picchieri, ormai facilmente individuati dall'occhio fatto esperto di Keerg, punteggiavano con regolarità i due lati della strada, come se la scorta fosse stata annientata nel luogo dove si trovava al momento dell'attacco, senza aver avuto modo di tentare una difesa, di organizzare una resistenza. Eppure i nani picchieri erano le migliori truppe dell'Impero, inferiori solo agli stessi imperiali.

E per di più mancavano completamente tracce di assalitori caduti. Sembrava che avessero sopraffatto un tercio intero di nani picchieri e i loro balestrieri d'accompagnamento senza aver subito nessuna perdita.

Keerg dovette aggirarsi a lungo nella spianata racchiusa fra le colline prima di trovare il corpo di un laztebo morto. Era completamente affondato nella neve, difficile da individuare per il leggero strato di ghiaccio che lo ricopriva e rifletteva la debole luce del sole che già sfiorava l'orizzonte dopo la breve giornata invernale. Un quadrello di balestra gli aveva trapassato il collo spappolandogli le vene e producendo una forte emorragia di liquido giallastro che, gelato, ne imbrattava il corpo infagottato in stracci sporchissimi e imbeveva in una larga chiazza la neve attorno.

Ben più martoriate risultavano le salme dei nani e dei balestrieri che giacevano allineati tutt'attorno. Ciascuna era crivellata di colpi, sassi volanti ne avevano trapassato le carni, buchi ne laceravano le forme insieme a colpi di armi da taglio inferti con ferocia, fino a deturparne i lineamenti e a privarli degli arti o della testa. Tutti i caduti erano stati mutilati dell'orecchio sinistro. Gli aggressori avevano infierito con particolare accanimento sul corpo dell'imperiale che comandava la spedizione, riconoscibile a fatica dai brandelli della tunica grigio chiaro da campagna che spuntavano dalla massa di poltiglia rossastra congelata a cui era ridotto.

Effettuata la ricognizione Keerg dovette ricorrere ad alcune delle tecniche di controllo del corpo che aveva appreso al castello di Oxiana per resistere alla nausea che sentiva avanzare. Per sicurezza estrasse un blocchetto di zeo dal piccolo contenitore che portava con sé per i casi di emergenza e cominciò a masticarlo. I benefici effetti della droga rafforzarono subito la sua capacità di controllare il corpo.

Ormai si era fatto molto tardi. Restava appena il tempo per scrivere un messaggio da inviare ad Arnawo attraverso il qud che aveva con sé e per raggiungere il più in fretta possibile il prossimo rifugio, in modo da arrivarci prima che l'oscurità si facesse troppo fitta e il freddo troppo intenso.

Il rotolino di carta che poteva affidare all'animaletto era striminzito e dovette impegnarsi per riassumerne in poche frasi l'orrore di quello che aveva davanti agli occhi. Completò il messaggio comunicando che le impronte rimaste sulla neve erano troppo confuse per fare una stima realistica sul numero degli aggressori, che però sicuramente superavano il centinaio e disponevano di parecchi guz. Concluse infine aggiungendo che non si lanciava al loro inseguimento per l'evidente inutilità del gesto, data la sproporzione delle forze; gli sembrava più utile proseguire la marcia verso Dartanabhan alla massima velocità possibile, in modo da comunicare anche lì quello che era successo.

Arrotolò strettamente lo scritto e lo infilò nella custodia da legare al dorso del qud. Prese poi un minuscolo pezzetto di zeo e lo offrì all'animaletto che iniziò a cibarsene con aria estatica. Questo avrebbe aumentato la sua resistenza fisica e intanto consentiva a Keerg di sistemare con tranquillità le cinghiette che fissavano l'astuccio alla schiena del messaggero.

Dopo essersi assicurato che la piccola imbracatura fosse legata a dovere Keerg appoggiò la gabbietta che conteneva l'animale sulla neve e ne sollevò il minuscolo cancello. Il qud annusò un paio di volte l'aria con il suo musetto tozzo e poi si lanciò in una corsa sfrenata in direzione del castello di Oxiana, senza seguire la linea tortuosa delle paline ma il proprio infallibile senso dell'orientamento. Non avrebbe smesso di correre fino a quando non fosse giunto, stremato, alla meta.

Keerg calcolò che l'animale avrebbe impiegato un paio di giorni per arrivare a Oxiana, meno del tempo che sarebbe stato necessario a lui per raggiungere la ben più vicina Dartanabhan.

Per arrivarci gli ci vollero quasi cinque giorni di marcia spedita, fermandosi in un rifugio ogni tre, anziché ogni due come aveva fatto fino a quel momento, percorrendo trentamila passi ogni tappa e rischiando ogni volta di restare prigioniero del gelo della notte.

Nella luce del tramonto Dartanabhan si confondeva con la foresta al cui limite sorgeva, dato che era interamente costruita con tronchi d'albero. Il Palazzo dell'Impero, un tozzo edificio in mattoni d'argilla d'Ollart era l'unica eccezione, ma la sua vista era completamente nascosta al viaggiatore in arrivo dall'alta staccionata che circondava la zona centrale dell'abitato.

Fu proprio al Palazzo dell'Impero che Keerg si recò non appena arrivato in città. Si era fatto riconoscere come cadetto imperiale dalle guardie della porta nord, che d'inverno era sempre chiusa, perché lo facessero entrare. Percorse il breve cammino che portava dalla porta al Palazzo guidato dalla luce di poche lampade a vud che rischiaravano le facciate di legno intagliato delle case patrizie e finalmente arrivò, carico di stanchezza, all'abitazione dei tre imperiali responsabili della città.

Lo ricevette subito Muridal, il secondo in comando, che in precedenza Keerg aveva incontrato una sola volta. L'incontro fu penoso. Alla gravità dei fatti si aggiungeva l'amicizia che legava Muridal al comandante del contingente annientato, che era stato suo compagno di corso negli anni passati come cadetto a Oxiana.

Le cattive notizie portate da Keerg si aggiungevano poi alle altre che arrivavano in continuazione da Pairzit. La salute dell'Imperatore continuava a peggiorare e si arrivava ormai a temere per la sua vita. Si era riunito un consiglio di maghi della salute per tentare di realizzare un grande incantesimo di guarigione nel quale far confluire tutto il sapere vitale delle Terre Note, ma non c'era la sicurezza del successo. Molti anzi disperavano che fosse ancora possibile fare qualcosa. La situazione politica era così incerta che tutte le forze militari disponibili erano state concentrate a Pairzit, nel timore di disordini, perciò non esisteva la possibilità materiale di organizzare l'inseguimento degli autori dell'aggressione alla spedizione d'inverno, che ormai dovevano comunque essere così lontani da potersi ritenere al sicuro.

Keerg rimase a lungo, con una tazza di vino caldo di sandalo in mano, davanti al caminetto a parlare con Muridal e con gli altri due imperiali presenti a Dartanabhan, che erano accorsi non appena avevano ricevuto notizia

dell'accaduto. Solo quando sentì che le forze gli venivano meno per la stanchezza accumulata lungo il viaggio e in particolare nelle marce forzate degli ultimi giorni si decise a chiedere il permesso di ritirarsi.

La mattina successiva dormì a lungo e si risvegliò con un senso di incredulità e di stordimento, ma soprattutto desideroso di riprendere quanto prima il cammino verso Pairzit, dove sperava gli sarebbe stato possibile trovare una traccia per iniziare la ricerca di Damatria. Ormai era troppo tardi per partire quel giorno stesso e gli imperiali di Dartanabhan volevano ancora parlare con lui e affidargli diverse lettere da consegnare al Palazzo dell'Impero nella capitale.

Se quel giorno non riuscì a mettersi in cammino, alla prime luci del successivo fu il primo ad attraversare la porta sud e a imboccare la stretta strada nel bosco che portava a Pairzit. Mentre lasciava la città si rese conto di non aver detto nulla sulle ragioni del suo viaggio e di non aver ricevuto domande al riguardo. Del resto gli imperiali erano tradizionalmente discreti e soprattutto gelosi dell'autonomia individuale, che consideravano il maggior privilegio loro concesso dall'Impero in cambio della loro assoluta fedeltà. Decise che il riserbo sarebbe stato il suo modello di comportamento: non c'era bisogno che altri sapessero quello che per necessità aveva detto ad Arnawo. Non da tutti si poteva aspettare la sua comprensione.

La strada della foresta era completamente coperta di neve ma era abbastanza battuta da non richiedere l'uso delle racchette e questo consentiva al guz montato da Keerg e al bomp che lo seguiva con i bagagli di procedere abbastanza spediti. Furono quindi sufficienti due giorni di marcia per raggiungere le prime zone coltivate, strappate al bosco con fatica dagli abitanti di Kavat-so.

Keerg aveva trascorso la notte comodamente in un piccolo centro fortificato di scambio, dove gli abitanti di Dartanabhan si recavano a barattare le pellicce di rostone e l'apprezzatissimo sidro che ricavavano dalla macerazione della bacca estiva di muro con la zeo e gli altri prodotti di cui avevano bisogno; dalla birra verde di mecar ai pani di tub, al vud per le lampade da illuminazione, ai frutti secchi del carrone che rinvenuti in acqua costituivano un alimento molto nutriente, anche se poco diffuso così a nord, fino al semplice frag, che veniva coltivato nella zona di Kavat-

so come foraggio per i doglioni ma che nelle sue qualità migliori anche gli uomini si adattavano a mangiare nei momenti di difficoltà.

Kavat-so era la tipica cittadina del nord delle Terre Note, senza le asprezze di Dartanabhan, che era piuttosto un avamposto di frontiera al limite delle zone abitate dall'uomo. Aveva le case di pietra e legno con i tetti spioventi dove vivevano per lo più contadini e allevatori fedeli all'Impero e preoccupati dal fatto che la presenza dei predoni laztebi si facesse di anno in anno più incombente. Anche se non si arrischiavano ad aggredire le mura robuste che circondavano Kavat-so, né le ben custodite mandrie di doglioni al pascolo, i laztebi costringevano comunque i lavoratori dei campi a recarsi sui loro terreni in gruppi numerosi e a difendere le messi con le armi in mano durante la stagione del raccolto. Per aumentare le capacità difensive degli abitanti di Kavat-so gli imperiali che amministravano la città avevano organizzato un reparto di alabardieri che comprendeva anche una sezione montata su guz.

Anche lì Keerg ricevette una buona accoglienza ed ebbe cattive notizie sulla salute dell'Imperatore.

I sei giorni di viaggio successivi trascorsero tranquilli e lo portarono fino alle porte di Pairzit. Man mano che avanzava verso il cuore dell'Impero Keerg incontrava segni crescenti di sicurezza e prosperità. Sulla strada lo incrociavano viaggiatori che si spostavano isolati senza timore di essere aggrediti e le abitazioni che poteva scorgere smisero di essere raccolte in villaggi circondati da solide mura e si distribuirono nella campagna perdendo progressivamente l'aspetto di piccole fortezze, senza però mai abbandonarlo del tutto. Nessuno rinunciava a mura robuste per proteggersi.

L'allevamento di bestiame e le terre destinate a foraggio cedettero il passo alla coltivazione dei campi. Il giovane si trovò ad attraversare distese di terra scura in attesa dell'aratura primaverile che risvegliasse i bulbi di mecar dai vari colori rimasti nel terreno dalla stagione precedente. Le colline erano brune delle foglie invernali dell'albero dello zoorto, il liquido grasso che si ottiene dalla spremitura dei suoi frutti e che costituisce il condimento principale dei cibi consumati dagli abitanti del nord e dell'ovest delle Terre Note, estranei all'alimentazione a base di frutti della pianta del carrone.

I buongustai delle Terre Note sono comunque abbastanza concordi nel sostenere che il miglior piatto sia costituito da sottili fette del frutto stesso cotte nello zoorto bollente: un incontro felice fra le due aree alimentari dell'Impero.

La visione di Pairzit diede a Keerg un'emozione quasi altrettanto intensa di quando vi si era recato la prima volta, due anni prima. Il sole splendente esaltava le striature verdi delle pietre con le quali erano costruite le sue mura, alte più di quaranta braccia, dietro le quali scintillavano le cupole grundate e troffonate dei palazzi. Sopra a tutte svettava quella della residenza imperiale, coperta interamente di grundo lucidissimo e incorniciata dall'ampio lucernario che ne rendeva inconfondibile l'architettura.

Keerg arrivò alla Porta delle Nevi, inquadrata da due torri che sovrastavano di venti braccia le mura e sormontata da una trabeazione che sosteneva un immenso fregio nel quale una striscia bianca, la neve, stava sotto una larga fascia di un azzurro chiarissimo, il limpido cielo del nord nelle serene giornate d'inverno.

Il corpo di guardia era attento e nutrito, ma Keerg non ebbe difficoltà a passare, nella sua divisa grigia da cadetto che differiva solo nei fregi da quella di un imperiale. I quasi due anni trascorsi a Oxiana gli avevano insegnato l'inconfondibile atteggiamento riservato e altero dei reggitori dell'Impero.

Pairzit gli apparve molto cambiata dall'ultima volta che l'aveva attraversata. Non c'era niente di nuovo nelle ricche facciate dei palazzi che contornavano le vie principali, dalle quali si ramificava la ragnatela di viuzze che costituivano il labirintico tessuto lungo il quale scorreva la circolazione della grande città. Diversa era invece l'atmosfera che regnava nell'aria.

Mancava la festosa e frenetica animazione che il giovane ricordava. Nelle strade non circolavano carri pieni di mercanzie e lettighe colorate destinate agli spostamenti dei cittadini più facoltosi; non si vedevano animali esotici e donne splendidamente vestite, non si udivano le melodie e gli arpeggi di strumenti musicali dai suoni insoliti, mancava il mescolarsi delle razze dell'Impero davanti ai portoni spalancati delle residenze signorili.

Le case che si affacciavano sulla strada avevano le porte e le finestre dei piani più bassi sbarrate e la folla che pure riempiva le vie era composta quasi esclusivamente da

gruppi di uomini provenienti dalla campagna, come denunciavano le calzature pesanti e gli abiti di tessuti grossolani. Ritmavano slogan dal significato difficile da interpretare, almeno per Keerg. In molti indossavano camiciotti viola; quelli che ne erano sprovvisti avevano almeno una sciarpa o una coccarda di quel colore.

Alla fine Keerg comprese che si trattava di sostenitori di Varanal, il fratello dell'Imperatore, il cui colore araldico era appunto il viola. Il suo nome ricorreva in quasi tutte le frasi che venivano ritmate con un tono intermedio fra l'entusiasmo e la minaccia. Supportavano la sua candidatura alla reggenza, che data la giovane età dell'erede al trono si sarebbe resa necessaria alla scomparsa dell'Imperatore. Evidentemente i maggiorenti che auspicavano l'investitura di Varanal avevano richiamato gente dalle campagne per sostenerla.

I gruppetti di scalmanati, molti dei quali erano ubriachi, si infittivano via via che Keerg si avvicinava al centro della città, fino a diventare una massa compatta che quasi ostruiva la strada. Per fortuna del giovane sembravano procedere nella sua stessa direzione, altrimenti avrebbe incontrato serie difficoltà ad avanzare.

Dopo una leggera curva sulla sinistra la via che percorreva sbucò nella grande piazza del Mercato Vecchio, dove Keerg vide che si era riunita una folla vociante di diverse migliaia di persone, e ancora ne arrivavano senza sosta. La ressa si accalcava sul lato nord della piazza, dove si affacciava il Palazzo della Mercatura, residenza di Qarina, figlia dell'Imperatore e zia dell'erede, come attestava l'immenso stendardo giallo tempestato di venature argentee che sopra il portone sprangato si agitava appena per la brezza e veniva bersagliato con uova, ortaggi, sassi ed escrementi.

Fra la folla urlante che minacciosa mostrava i pugni e qualche bastone e il palazzo era schierato un cordone di armigeri della città in evidente difficoltà a contenerne l'esuberanza. Sull'altro lato della piazza, che Keerg riusciva a scorgere dall'alto del guz che montava, due cordoni analoghi di armigeri separavano la massa colorata di viola dei sostenitori di Varanal da un gruppo di manifestanti meno numeroso ma altrettanto eccitato e determinato, il cui abbigliamento era contrassegnato dal giallo. Evidentemente si trattava di simpatizzanti di Qarina.

Rasentando le facciate degli edifici sul lato sud, Keerg raggiunse un vicolo che dava sulla piazza, quasi di fronte al Palazzo della Mercatura, e vi si infilò guadagnando un posto d'osservazione relativamente tranquillo dal quale gli era possibile seguire con chiarezza tutto quello che avveniva in piazza.

La pressione sugli armigeri cittadini della folla che tentava di avvicinarsi al Palazzo della Mercatura aumentava anche per l'afflusso continuo di centinaia di persone che ogni momento andavano ad accalcarsi dietro alle migliaia già presenti in piazza. Ritmicamente venivano scanditi slogan favorevoli a Varanal e contrari a Qarina, con un'orchestrazione ammirevole. Con frequenza sempre maggiore oltre agli ortaggi e alle palle di sterco dalla massa vestita di viola partiva qualche sasso per andare a colpire la facciata della residenza di Qarina. Quando un colpo fortunato riuscì a centrare una delle finestre del secondo piano fracassando un vetro dalla folla si alzò un boato di soddisfazione, seguito da una fitta sassaiola e da una spinta in avanti della massa accalcata, che quasi travolse la sottile schiera degli armigeri.

Questo convinse qualcuno che era necessario intervenire e lo indusse a rischiare una mossa azzardata. Il portone del Palazzo della Mercatura si spalancò e ne uscì una formazione compatta di alcune decine di guardie personali della principessa, nella caratteristica uniforme gialla, che impugnavano le alabarde d'ordinanza.

Quella macchia gialla eccitò in modo furibondo gli animi dei sostenitori di Varanal che quando la videro balzarono in avanti con quello che sembrò un ruggito e superarono di slancio la già logora resistenza degli armigeri cittadini per avventarsi sulle guardie personali della principessa. Tutto ciò non sfuggì ai sostenitori di Qarina che si trovavano dalla parte opposta della piazza: anche se inferiori per numero si lanciarono in difesa del palazzo mentre gli armigeri abbandonavano ogni tentativo di tenere separate le due schiere contrapposte e cercavano piuttosto di mettersi in salvo dalla gigantesca zuffa, quasi una battaglia, che aveva inizio nella piazza.

Davanti al Palazzo della Mercatura la folla fece letteralmente a pezzi le guardie gialle sulle quali riuscì a mettere le mani. La maggior parte di esse ebbe però la prontezza di rientrare precipitosamente all'interno dell'edificio, e seb-

bene con qualche difficoltà si riuscì a richiudere il portone. I più vicini degli assalitori cominciarono a tempestarlo di colpi, mentre altri si accanivano contro le finestre più basse nel tentativo di forzare i pesanti pannelli di legno che le sbarravano. Intanto una vera e propria gragnuola di sassi si abbatteva sulle finestre dei piani superiori, prive di protezione, fracassando tutti i vetri e devastando i mobili delle stanze che affacciavano sulla piazza.

Molti proiettili però mancavano il bersaglio e dopo essere rimbalzati sulla pietra della facciata ricadevano sulle teste di quelli che cercavano di forzare l'accesso al palazzo, con un effetto comico che nonostante la violenza del momento fece sorridere Keerg. Chi veniva colpito da questi tiri si immaginava di essere stato bersagliato dalle finestre del palazzo e aumentava gli sforzi per trovare una breccia dalla quale entrare.

Intanto, a riprova del fatto che l'agitazione non era del tutto spontanea, sulle teste degli assalitori cominciarono a passare di mano in mano fascine da sistemare davanti al portone e da incendiare in modo da bruciarlo, per aprirsi così la strada verso l'interno del palazzo. Si avvicinava anche qualche lunga scala con la quale arrivare alle finestre indifese dei piani superiori.

Sul lato opposto della piazza il tumulto continuava in un fragore assordante e il sangue scorreva ormai con abbondanza, dato che molti erano armati in tutti e due gli schieramenti, e non solo di bastoni.

Improvvisamente risuonò nell'aria la nota triste di uno strumento a fiato, che rimase tenuta senza alcuna modulazione fino a costringere tutti al silenzio. Anche gli scontri cessarono e tutti quelli che si trovavano nella piazza si voltarono verso il lato ovest, il più corto, dove in ordine perfetto si erano schierati due terci di nani picchieri. La nota che era risuonata così categorica proveniva dalle loro pive.

Nelle loro vesti sgargianti, con i cappelli dalle ampie tese ornati di grandi piume, i nani stavano immobili, disposti su due file, impugnando le picche corte da esercitazione, quelle dalle punte stondate che potevano risultare molto dolorose per chi veniva colpito ma che difficilmente provocavano ferite gravi. Invece delle spade gli ufficiali portavano lunghi e flessibili nerbi di bomp, i cui colpi riescono particolarmente dolorosi.

A un gesto del comandante, un nano di una certa età dal

viso rubizzo ornato da una barba argentata molto curata, si udirono rullare i tamburi, mentre le pive passarono dalla nota tenuta a una nenia ritmata e ossessiva. Un ordine secco fece balzare avanti i nani picchieri a un passo sostenuto. La folla fu scossa da un'onda originata davanti ai nani e subito iniziò un fuggi fuggi generale attraverso tutte le strade e i vicoli che uscivano dalla piazza del Mercato Vecchio. Keerg si accostò a un portone con il suo guz per non essere travolto dai fuggitivi.

In breve i nani picchieri raggiunsero il centro della piazza, dove si fermarono: di fronte a loro non era rimasto nessuno.

Sulla pavimentazione di pietra azzurrina rimanevano i resti degli scontri che avevano preceduto il loro intervento: scale e fascine davanti al Palazzo della Mercatura insieme ai corpi straziati di una decina di guardie gialle, altre salme fasciate di viola o di giallo giacevano abbandonate nella zona dove i sostenitori di Varanal si erano azzuffati con quelli di Qarina. Qualche ferito si allontanava zoppicando con o senza l'aiuto di un amico, mentre gli armigeri cittadini si riunivano in formazione nell'angolo nord-est della piazza.

A colloquio con il mago

Keerg diresse i passi del proprio guz verso il Palazzo dei Custodi, dove contava di alloggiare durante la sua permanenza in città, che si augurava molto breve. Le strade che si trovò a percorrere erano ormai quasi completamente deserte.

Come aveva sperato fu accolto con naturalezza nella residenza degli imperiali a Pairzit. I suoi animali furono sistemati nelle stalle dove furono presi in consegna dal personale di servizio. A lui fu assegnata come alloggio una piccola cella e poté rifocillarsi abbondantemente. Solo allora venne informato della disponibilità del custode Toonol a conferire con lui, era uso degli imperiali infatti che ogni nuovo arrivato fosse ricevuto da uno dei responsabili della casa dove giungeva.

Keerg si recò all'incontro con una certa apprensione: aveva deciso di mantenersi riservato ma di non mentire, nel caso fosse stato messo alle strette era pronto a rivelare

la sua condizione di marginalità, se non proprio di estraneità all'ordine degli imperiali.

Le preoccupazioni si rivelarono infondate: Toonol aveva più voglia di parlare che di ascoltare e gli eventi che si stavano svolgendo a Pairzit erano così gravi e insoliti da rendere difficile che qualcuno, soprattutto un abitante della città ben addentro ai suoi giochi di potere, prestasse attenzione ad altro. Keerg aveva poi imparato da un pezzo che di solito non è facendo domande che si viene a sapere quello che ci interessa: spesso è più opportuno lasciare che l'interlocutore parli liberamente di quello che crede, senza fargli sapere quali siano le nostre ignoranze.

Quando Toonol incontrò Keerg era già convinto che l'eroe di Irriz fosse venuto in città per essere presente alla riorganizzazione dell'Impero e alla distribuzione di cariche e incarichi che sarebbe seguita alla scomparsa dell'Imperatore, attesa da un momento all'altro, e all'assegnazione della reggenza. Un'occasione che nessuna persona con un briciolo di ambizione avrebbe voluto mancare per nulla al mondo.

Keerg non disse niente per modificare questa sua convinzione.

Continuando a parlare a un interlocutore che si impegnava a manifestare la massima attenzione e a stimolarlo a proseguire a ogni accenno di pausa, il custode arrivò a descrivere a Keerg la sua personale visione della situazione, chiarendogli parecchi aspetti di quello che stava succedendo e permettendogli di comprendere meglio gli eventi ai quali aveva assistito in piazza del Mercato Vecchio.

— Varanal è sostenuto dai militari — diceva Toonol — con l'eccezione dei nani picchieri, che come sempre non si schierano da nessuna parte, e dai ricchi signori del contado, che si aspettano da lui un potenziamento dell'esercito e quindi una maggior protezione delle campagne. Qarina ha l'appoggio degli artigiani e dei maestri del baratto che abitano in città e che non vogliono sentir parlare di sicurezza dell'Impero e di rafforzamento dei confini, che per loro vorrebbe dire un aumento delle tasse. Per proteggere il trasporto delle merci preferiscono affidarsi a mercenari reclutati e ricompensati per l'occasione.

— E la principessa Halmandra? — chiese Keerg nella pausa lasciata da Toonol.

— La principessa Halmandra, la madre dell'Erede, non

ha molti amici. Soprattutto qui in città. Lei viene dal sud, dalle terre che confinano con l'Oltreduna. Ha i grandi occhi azzurri degli abitanti del deserto. Il suo matrimonio con il figlio dell'Imperatore doveva servire a rafforzare i rapporti fra il nord e il sud delle Terre Note, ma ci ha dato invece una regina madre debole, che non può dire la sua di fronte ai Dieci dell'Impero e alla Dieta della Guerra. Finiranno con l'imporle un reggente e confinarla in qualche castello qui attorno, circondata da gente che la controlla e che alla fine le impedirà persino di tenere dei contatti con la sua famiglia.

"Certo" proseguì il custode come fantasticando "se Halmandra riuscisse a tornare nel proprio paese, da suo padre e dai suoi fratelli, portando magari con sé l'Erede, sarebbe difficile imporle una reggenza. Ma si trova a Pairzit, in un certo senso prigioniera nel Palazzo Imperiale e non la lasceranno mai andar via, né da sola né con l'Erede. Lui deve rimanere qui con le insegne e i talismani della regalità, a mantenere in perfetta efficienza l'incantesimo sul quale si fondano la prosperità e la stessa esistenza dell'Impero".

Mentre parlava Toonol sprofondava sempre di più nei suoi pensieri e dimenticava l'interlocutore che aveva davanti. Un'abitudine che Keerg aveva potuto constatare essere diffusa fra gli imperiali non più giovani.

— E noi imperiali stiamo in mezzo a questa lotta, senza prendere una posizione, come se tutto questo non ci riguardasse in nessun modo. Come se fossimo nani picchieri scesi dalle montagne. Dobbiamo difendere l'Impero e amministrarlo, ma ci è proibito partecipare alla formazione delle decisioni veramente importanti.

"Forse però è giusto così" continuava il custode sempre seguendo il filo del suo ragionamento "altrimenti la tentazione di fare tutto da soli sarebbe troppo forte. Neppure l'Ultimo Difensore riuscirebbe a tenere a bada il desiderio di diventare lui il reggente, o magari addirittura l'Imperatore. La nostra forza nelle Terre Note è troppo grande e in momenti come questo dobbiamo solo stare a guardare".

Terminata questa riflessione Toonol si riscosse e cambiò discorso. Chiese notizie di Arnawo e della monotona vita di Oxiana, compiacendosi di scoprire quello che già sapeva: che quasi nulla era cambiato da quando lui stesso era stato cadetto. Anche quell'immobilità serviva a far sì che l'Impero si perpetuasse da tempo immemorabile.

Quando la grande campana batté l'ora della ritirata nel Palazzo dei Custodi, Toonol congedò il giovane. Quando si lasciarono ambedue erano soddisfatti dell'incontro e della conversazione. L'imperiale perché l'aver potuto esprimere con calma e completezza le sue idee sulla situazione dell'Impero lo aveva notevolmente compiaciuto. Vedeva quindi con gioia come nuove forze sane e vitali entravano nell'ordine. Keerg per essere venuto a conoscenza di molte cose e per non aver dovuto né palesare la propria condizione di quasi reprobo, né sostenere una conversazione per lui impegnativa.

La mattina successiva il cadetto sospeso dai suoi obblighi si alzò alla sveglia e partecipò alla ginnastica collettiva nel grande cortile centrale insieme ai più giovani degli imperiali presenti al palazzo, diversi dei quali gli erano noti almeno di vista. Non si trattava di una pratica obbligatoria, quasi niente lo era per gli imperiali, ma Keerg sapeva che la frequenza alla ginnastica del mattino era apprezzata dai custodi e a lui era sempre piaciuto sgranchirsi i muscoli al mattino e tenersi in allenamento. Per una persona abituata al freddo di Oxiana il clima invernale di Pairzit non era che piacevolmente frizzante.

Era ancora piuttosto presto quando, dopo aver fatto una ricca colazione a base di frittelle di mecar giallo e di mud bollente, uscì a piedi dal palazzo per recarsi al quartiere dei maghi.

Posto a ridosso del Palazzo dell'Impero e composto in realtà da non più di tre strette stradine e dalle loro brevi traverse, il quartiere dei maghi era considerato una delle meraviglie di Pairzit. Nessun viaggiatore che si trovasse a passare dalla città avrebbe potuto andarsene senza averlo attraversato e anche a quell'ora e in un momento così delicato Keerg incontrò non pochi curiosi che si aggiravano fra quegli edifici di sogno.

Nessuna regola o stile architettonico ne aveva condizionato la costruzione, e neppure le leggi della fisica. Solo la fantasia dei maghi si era sbizzarrita nel passato e continuava a farlo modificando gli edifici antichi e creandone di nuovi con l'unico intento di stupire e convincere chi li osservava del grande potere dei loro costruttori. Accanto a palazzi dallo sfarzo sfrenato e dalle forme complesse ce n'erano altri dall'aspetto bizzarro, costruiti in maniera da costringere l'osservatore a domandarsi come fosse possibi-

le che rimanessero in piedi invece di crollare subito a terra, data la distribuzione dei carichi evidentemente assurda. C'erano poi la Casa Nera, la cui facciata appariva per chi la osservava dalla strada un'unica immensa lastra di pietra scurissima, senza porte né finestre, quella detta dell'Arcobaleno, lungo la quale scorreva una perenne cascata di colori, quella dell'Acqua, che sembrava generarsi da zampilli sorgenti direttamente dal terreno, come un'immensa fontana, e quella delle Stagioni, che modificava continuamente la proprio architettura seguendo il tempo e le stagioni, così da elevare spesse muraglie contro il freddo nel corso dell'inverno, da aprire ariose terrazze e luminosi loggiati nei quali godere il fresco durante la primavera, per tornare a riparare gli abitanti dal caldo estivo con solidi e freschi ripari di mattoni. La sua evoluzione repentina durante i temporali nel mese di rappone costituiva uno spettacolo da togliere il fiato.

Keerg fece una certa fatica a orientarsi in quel paesaggio cangiante, ma alla fine riconobbe con sicurezza la modesta costruzione che stava cercando. Il mago Randan'Va non aveva bisogno di competere con i propri colleghi nella creazione di bizzarrie architettoniche: era da tutti riconosciuto come il più grande dei maghi viventi dell'Impero. Allo stesso modo era nota le sua scarsa disponibilità a mettere le proprie arti al servizio di chi glielo chiedeva. Correva anzi voce che lo stesso Imperatore avesse incontrato difficoltà nel convincerlo a realizzare per lui incantesimi che non fossero di evidente utilità per l'Impero.

Il giovane bussò alla semplice porta di pheot massello, senza nessuna indicazione scritta, e presto gli fu aperto. Un servitore lo ammise in un'anticamera piuttosto vasta, le cui proporzioni facevano credere che Randan'Va avesse preferito esercitare le sue arti sull'interno dell'edificio, per la propria comodità personale, piuttosto che sull'esterno, per far colpo su quelli che passavano davanti alla casa. Se le dimensioni degli altri locali erano analoghe a quelle dell'ambiente dove Keerg si trovava, gli spazi interni dovevano risultare molto più ampi di quelli esterni. Un incantesimo discreto ma di grande efficacia, e probabilmente di estrema difficoltà.

Un segretario in abiti eleganti ma sobri ricevette Keerg e gli chiese il motivo della visita, anticipandogli che il mago era molto occupato nei suoi studi e difficilmente

accettava incarichi di natura privata. Il giovane tolse allora di tasca un piccolo astuccio metallico e lo aprì: disposte su una morbida fodera di emur ocra c'erano cinque barrette dei favori. Keerg le porse al segretario che non riuscì a nascondere il proprio stupore di fronte alla vista di un così consistente numero di quegli oggetti tanto rari e preziosi.

— Portatele a Randan'Va — disse Keerg al segretario — e ditegli che le ho ricevute dalle mani dell'Imperatore.

L'utilizzo delle barrette dei favori prevedeva infatti che chi le cedeva a un altro indicasse la persona dalla quale le aveva avute. Quelle cinque barrette costituivano, insieme all'ammissione fra i cadetti imperiali, la ricompensa che l'Imperatore gli aveva dato per il suo decisivo contributo alla vittoria nella battaglia di Irriz.

Prima che il segretario potesse riprendersi dallo stupore e rispondere qualcosa alla richiesta del giovane, la loro attenzione fu richiamata da una voce calda: — Keerg di Attras non ha bisogno di quelle barrette per farsi ricevere dal mago Randan'Va, che è un suddito devoto dell'Impero e gli è grato per come ha saputo contribuire alla sua difesa.

Il mago era apparso dal nulla, come se avesse attraversato la parete di pietra che si trovava alle sue spalle e nella quale Keerg non riusciva a scorgere nessuna apertura. Allo sguardo stupito del giovane il mago, un uomo di mezz'età dai lineamenti pieni, con barba e capelli color argento tagliati cortissimi, avvolto in un'ampia veste color mattone dalle bordure gialle, riprese sorridendo: — Riponi il tuo tesoro. Dimostri poca fiducia nella magia per essere uno che ha appena offerto tutta la sua fortuna a un mago solo per essere ricevuto. I miei poteri sarebbero veramente poca cosa se non riuscissi neppure a sapere chi ammetto nella mia casa.

"Seguimi nel mio studio, ti prego. Lì potremo parlare tranquillamente."

Detto questo il mago si voltò e si avviò deciso verso il muro dal quale prima era apparso e lo attraversò come se fosse stato fatto d'aria. Un ultimo brandello della sua veste rossastra svolazzò un attimo alla vista di Keerg e poi scomparve anch'esso nella pietra.

Il giovane guardò il segretario con aria interrogativa, ma questi si limitò a richiudere l'astuccio che conteneva le cinque barrette dei favori, a restituirglielo e invitarlo con

un cenno della mano a seguire il mago. Evidentemente attraverso il muro.

Keerg trasse un lungo respiro e si avviò incontro alla parete tentando di mantenere i propri movimenti naturali. Mentre attraversava lo spesso strato di pietra avvertì solo un momento di freddo, come se una ventata gelida lo avesse colpito; poi si trovò in un grande ambiente nel quale parecchi tavoli erano ingombri di carte e di attrezzature dalle forme più diverse, delle quali non riusciva neppure a immaginare la funzione. Benché non si vedessero finestre, l'aria era tersa e fresca come quella di montagna e tutto era immerso in una gradevole luminosità dorata, che ricordava il momento che precede un tramonto primaverile.

Il mago era seduto su una comoda poltrona e gli faceva cenno di sedere su quella uguale che aveva di fronte. Quando Keerg si fu accomodato Randan'Va gli chiese gentilmente la ragione di quella visita. Per un attimo il giovane si sentì in imbarazzo, avvertendo quasi un senso di sproporzione fra la disponibilità e la cortesia che il mago gli dimostrava, chiaramente in ricordo dei suoi meriti guadagnati nella difesa dell'Impero, e il motivo assolutamente personale che lo aveva spinto fin lì.

Fu di nuovo Randan'Va ad aiutarlo: — Non temere di parlare e di esporre quello che senti. La tua persona ha già dimostrato di essere collegata al grande incantesimo che generazioni di maghi hanno costruito a difesa dell'Impero. Ne sei come impastato, una necessità guida le tue scelte e può darsi si manifesti in forme che tu, o io stesso, possiamo giudicare insolite. O forse invece la ragione che ti ha condotto qui è assolutamente personale, o tutte e due le cose. Ma questo potremo saperlo solo dopo, quando tutto quello che si deve compiere si sarà compiuto.

Le parole del mago tranquillizzarono Keerg, che si sentì rasserenato nel dirgli che si era recato da lui semplicemente perché aveva assoluto bisogno di rintracciare una persona che non vedeva da due anni e che non sapeva dove potesse trovarsi.

— È l'amore che ti spinge? — chiese il mago, e subito dopo aggiunse: — Non occorre che tu risponda. Il tuo rossore ha parlato per te.

Cominciò quindi a fargli domande, alle quali Keerg poté dare solo risposte deludenti. Di Damatria non aveva nulla,

né una ciocca di capelli, né una lettera o un regalo, neppure un indumento o un monile che lei avesse indossato. Dovette ammettere persino di non ricordarne alla perfezione neppure i lineamenti. Aveva ben presenti i suoi riccioli, la figura piccola e snella, gli occhi stranamente asimmetrici, di un castano chiarissimo, venati come da pagliuzze dorate, ma non molto di più. Ricordava anche il delicato alone di essenza di mughetto nel quale l'aveva sempre incontrata avvolta.

Quando la situazione fu completamente chiarita il mago fornì il suo responso. Lo strumento migliore per scoprire dove si trovava la giovane donna era a suo parere un incantesimo dell'ultima volta, da lui studiato in gioventù e portato fino a un livello di accuratezza tale da poterne considerare l'esito praticamente sicuro.

Purtroppo esso traeva buona parte della sua potenza dalle forze presenti nel luogo dove era avvenuto l'ultimo incontro con la persona che si desiderava ritrovare. Quindi Keerg si sarebbe dovuto recare a quel bivio qualche migliaio di passi a nord di Irriz dove aveva velocemente salutato Damatria dopo l'ultimo periodo di tempo che avevano trascorso insieme. Lì avrebbe acceso la polvere magica che il mago gli consegnò.

Insieme gli dette anche una specie di largo vassoio di troffone, del diametro di poco inferiore ai due palmi, sul quale il giovane avrebbe dovuto distribuire la polvere in modo uniforme prima di incendiarla in modo da rendere poi più agevole la lettura del responso, che comunque il mago assicurò sarebbe stato chiarissimo. Randan'Va infilò il vassoio e la sacchetta di polvere magica in una borsa rotonda di pelle, che si adattò perfettamente alle loro dimensioni. Vi aggiunse due pietre di ot, che battute l'una contro l'altra avrebbero fornito le scintille necessarie ad accendere la polvere, consegnò il tutto al giovane e gli rivolse una raccomandazione finale: — Custodisci con cura questa sacca, Keerg. Non è concesso a noi maghi favorire due volte la stessa persona nella medesima impresa. Se la perderai o se utilizzerai il suo contenuto o anche le informazioni che l'incantesimo ti fornirà in maniera sbagliata non mi sarà più possibile aiutarti. La cosa migliore è che da adesso al momento di usare la polvere tu non te ne separi mai, per quanto lungo sia il viaggio che affronterai o complicate e faticose le attività che dovrai svolgere.

Il giovane si assicurò la sacca a tracolla e il mago lo accompagnò davanti alla parete che avevano attraversato per entrare nel laboratorio. Lì Keerg ringraziò il mago e poi i due si salutarono semplicemente. Keerg si diresse quindi con sicurezza verso il muro di pietra e anche questa volta, mentre lo attraversava, sentì solo una ventata gelida. Il domestico che lo aveva accolto all'arrivo lo aspettava nella vasta sala d'ingresso e lo scortò fino alla porta senza dire una parola. Mentre usciva lo salutò con un leggero inchino, che Keerg contraccambiò rimanendo anche lui in silenzio.

Il gran tamburo di Farnaot

Appena uscito dalla casa del mago Keerg si diresse di buon passo al Palazzo dei Custodi. Rifletteva su quale fosse il modo migliore per giustificare la partenza che aveva già fissato in cuor suo per l'alba del giorno successivo; sperava non divenisse necessario dare troppe spiegazioni o dover esplicitare l'accordo stipulato con Arnawo.

La soddisfazione per l'ottimo esito dell'incontro con Randan'Va e i progetti per il futuro lo avevano reso disattento a quanto stava accadendo in città. Non colse quindi la particolare agitazione di quelli, pochi, che incontrava per strada, né prestò attenzione ai numerosi drappi blu notte, il colore del lutto, che pendevano dalle finestre dei piani superiori sia di ricchi palazzi che di umili abitazioni.

Solo quando era già arrivato davanti al Palazzo dei Custodi si rese conto che dalla sua uscita dalla casa del mago aveva sentito in continuazione i colpi sordi del gran tamburo di Farnaot che annunciavano un grande lutto per le Terre Note.

Mentre Keerg si trovava con Randan'Va l'Imperatore era morto.

Il Palazzo dei Custodi era in piena agitazione, per quanto poteva esserlo l'ordinata e silenziosa casa madre degli imperiali. Certo non si udivano grida o singhiozzi, nessuno correva o sbatteva le porte e al suo arrivo Keerg era stato regolarmente salutato dagli imperiali addetti alla sorveglianza dell'ingresso. Ugualmente l'aria si percepiva satura di preoccupazione e di tristezza, mentre un viavai ininterrotto di custodi sottolineava la gravità del momento.

Nella cella che gli era stata assegnata, in bella vista sul piccolo scrittoio, Keerg trovò una comunicazione vergata nella raffinata grafia di una delle meravigliose macchine copiatrici che si trovavano nel palazzo, veri gioielli dell'artigianato meccanico dell'Impero. Lo si informava del suo inserimento nel picchetto d'onore di imperiali che avrebbe accompagnato la salma dell'Imperatore nel corso della cerimonia funebre che si sarebbe svolta il giorno successivo. Il biglietto lo avvertiva che avrebbe dovuto presentarsi nel cortile del palazzo all'inizio della prima guardia diurna indossando la tenuta grigia da campagna senza insegne né decorazioni: la semplice divisa del lutto degli imperiali.

Questo sconvolgeva completamente i programmi di Keerg, che era addirittura arrivato a pensare che la scomparsa dell'Imperatore avrebbe distolto completamente ogni attenzione dalla sua partenza improvvisa. Dopo una breve riflessione decise però che avrebbe ubbidito alle istruzioni ricevute, senza tentare di farsi sostituire, anche se così facendo avrebbe ritardato di almeno un giorno la sua partenza per il sud. In ogni caso non sarebbe stato costretto a fornire nessun genere di spiegazioni ai suoi superiori, che evidentemente avevano voluto riconoscergli uno status privilegiato concedendo a un semplice cadetto di essere fra i rappresentanti dell'ordine in un'occasione così qualificata. Inoltre, anche se non lo ammise esplicitamente, l'idea di partecipare in una posizione molto favorevole a una cerimonia così imponente lo incuriosiva parecchio.

Rimase nella sua cella per tutto il resto della giornata, con le sole eccezioni dei pasti; passò il tempo a fare la manutenzione della sua balestra a mano e a riordinare i bagagli in vista della partenza, che intendeva rinviare il meno possibile. Aveva deciso di abbandonare l'equipaggiamento pesante che gli era stato necessario per attraversare il deserto di neve, ma che nelle regioni temperate verso le quali si dirigeva sarebbe stato solo un inutile impiccio. Questo gli avrebbe consentito di viaggiare molto più spedito; se avesse avuto di nuovo bisogno di un'attrezzatura per raggiungere il castello di Oxiana in pieno inverno gli imperiali gliela avrebbero sicuramente fornita.

La stanchezza che aveva ancora addosso per il lungo e faticoso viaggio dal gelido Nord a Pairzit lo fece sprofon-

dare presto in un sonno lungo e pesante, dal quale fu risvegliato mentre era ancora buio da un discreto bussare alla porta che gli comunicava essere venuto il momento di prepararsi per partecipare al corteo funebre. La luce dell'alba era livida quando il picchetto d'onore degli imperiali fu pronto, perfettamente schierato nel cortile del Palazzo dei Custodi.

Nel rispetto delle più antiche tradizioni dell'Impero il corteo funebre era aperto dal gran tamburo di Farnaot, che dal momento della morte dell'Imperatore non aveva smesso di far udire con cadenza lentissima il suo rimbombare cupo. Lo seguiva un palafreniere che recava alla briglia il guz dell'Imperatore scomparso bardato a lutto di blu notte. Dietro venivano venti bomp di una mole fuori dall'ordinario, anch'essi bardati con grandi drappi a lutto, che trainavano un carro semplicissimo, niente più di una larga tavola montata su quattro ruote, sopra la quale era distesa la salma dell'Imperatore, ricoperta dalla bandiera azzurro e argento. Perché l'incedere del corteo e del carro fosse regolare, senza scosse e silenzioso, tutto il percorso era stato ricoperto da uno strato di sottilissima sabbia grigia, nella quale il carro lasciava solchi leggeri.

Al seguito della salma, a piedi come tutti i componenti del corteo, venivano i membri della famiglia imperiale ristretta. Per primo, da solo, il giovanissimo Erede. Due imperiali lo seguivano recando gli emblemi della regalità, ai quali era collegato l'incantesimo che proteggeva l'Impero e la cui apparizione decisiva aveva reso possibile la vittoria di Irriz e quella di tante battaglie precedenti: la corona, lo scettro e il mondo. Erano posati su una piccola bussola, coperta da un panno di emur giallo oro che spiccava come unica macchia di colore in mezzo agli abiti blu notte indossati dai membri della famiglia imperiale e alle divise grigie degli imperiali.

Dietro ai simboli della regalità camminavano affiancati la madre dell'Erede, la principessa Qarina e il principe Varanal. Alcuni passi più indietro li seguivano i componenti della famiglia imperiale allargata, cugini e nipoti dell'Imperatore fino al quarto grado. Poi era la volta della Regina dei Nani e del suo seguito.

Subito dopo veniva il picchetto d'onore degli imperiali, custodi dell'ordine nelle Terre Note, servitori e tutori della dinastia. Inquadrati per sei su dieci file procedevano al

passo, con una cadenza lentissima che rispettava l'incedere mesto del corteo. L'Ultimo Difensore e il Primo Custode erano mescolati con gli altri imperiali, senza una distinzione: tutti i membri dell'ordine hanno infatti la stessa dignità, indipendentemente dalle mansioni che svolgono. Keerg si trovava quasi al centro della seconda fila e questa posizione nel picchetto d'onore gli forniva una splendida vista sulla parte iniziale del corteo e sulla folla che si assiepava al suo passaggio, tenuta a freno da un cordone ininterrotto di armigeri cittadini, alabardieri e nani picchieri, ma gli impediva di vedere tutti quelli che lo seguivano, che erano molti.

Il corteo era infatti lunghissimo. Dietro agli imperiali venivano, seguendo le loro insegne listate a lutto, i Dieci dell'Impero con le loro famiglie, poi, anch'essi al seguito delle insegne abbrunate, i membri della Dieta della Guerra, quindi i rappresentanti dei maghi, poi quelli degli artigiani, divisi secondo le arti, e quelli dei grandi proprietari terrieri dei dintorni di Pairzit, che per antico privilegio precedevano i notabili delle città dell'Impero e i rappresentanti degli altri mestieri.

Solo dopo sfilavano le rappresentanze militari, primi fra tutti i nani picchieri, un tercio per ogni reggimento con le bandiere arrotolate sulle aste e coperte da drappi blu notte e i cappelli dalle larghe tese senza le grandi piume colorate. Seguivano i balestrieri, che sfilavano senza le armi, gli alabardieri e, a piedi, i guzieri. Il corteo era chiuso da un reparto di ausiliari, addetti nell'esercito imperiale al trasporto delle masserizie, delle tende e dei viveri, ma anche delle micidiali armi pesanti da campagna, che la tradizione relegava comunque al gradino più basso della rigida e complessa gerarchia che sosteneva e organizzava l'Impero.

La folla strabocchevole faceva ala al corteo scoprendosi il capo al passaggio della salma dell'Imperatore. Solo la nota cupa del gran tamburo di Farnaot riempiva a intervalli regolari l'aria altrimenti muta di Pairzit. Persino gli animali sembravano partecipi del momento ed erano rarissimi i frilli e gli sfraglii che si sovrapponevano allo scalpiccìo, peraltro quasi inavvertibile, di centinaia di piedi sulla sabbia.

Mentre sfilava Keerg ebbe tutto il tempo per osservare la folla che si stringeva attorno al corteo e si accorse con una certa preoccupazione che moltissimi fra quelli che si

accalcavano ai lati delle vie principali della capitale indossavano, a seconda dei quartieri, i colori viola di Varanal o il giallo di Qarina. La scomparsa dell'Imperatore stava portando alle sue estreme conseguenze la lotta per la reggenza.

Il corteo attraversò tutta la città in un lungo, lento giro. Poi si diresse verso la Porta del Sole poco fuori della quale era stata alzata una pira altissima di legno di pheot, al centro dell'immenso piazzale lastricato dove due volte l'anno, a primavera e in autunno, si svolgeva il grande mercato dell'Impero. Il sole aveva già cominciato a declinare quando il corteo attraversò la porta e parecchi dei suoi componenti si erano accasciati al suolo esausti per la fatica; non fra gli imperiali o fra i nani picchieri naturalmente. Anche l'Erede se l'era cavata abbastanza bene e seppure con il viso tirato dallo sforzo raggiunse con un passo ancora elastico la posizione che gli era assegnata davanti alla grande pira.

Lentamente tutto il corteo funebre uscì dalla città e quelli che lo componevano si schierarono dietro all'Erede e alla famiglia imperiale, distribuendosi secondo le rigide regole del cerimoniale. Attorno al piazzale un cordone di armigeri e nani picchieri faceva argine alla popolazione di Pairzit e di regioni anche remote delle Terre Note che si era recata in massa a rendere l'ultimo omaggio all'Imperatore.

Otto imperiali sollevarono da terra il carro sul quale era adagiata la salma dell'Imperatore. Le ruote furono sfilate dagli assi e il pianale con il suo carico venne issato in cima alla pira pronta per ardere.

Pochi minuti dopo che il corpo era stato composto sulla pira, il sole che aveva continuato la sua discesa verso ovest arrivò esattamente dietro il grande lucernario che sovrastava l'immensa cupola del Palazzo dell'Impero. I suoi raggi ne attraversavano i finestroni assumendo una colorazione azzurrina che si proiettò sulle fascine di legna di pheot. Appena la luce così filtrata raggiunse la pira dette forza all'incantesimo di accensione che i maghi avevano predisposto e la incendiò, tutta e contemporaneamente. Il fuoco enorme e improvviso produsse un boato sordo, un tuono che si confuse e sovrastò l'ultimo colpo del gran tamburo di Farnaot e lo zittì fino al prossimo lutto imperiale.

Le fiamme avvolsero subito altissime la salma dell'Im-

peratore, facendola scomparire di colpo alla vista dell'immensa folla, che si ritrasse in un moto istintivo di fuga di fronte all'improvvisa violenza del fuoco.

Il rogo bruciò per pochissimo tempo, dato che tutto il legno si era acceso nello stesso momento, e presto non rimase al centro del grande piazzale nient'altro che uno strato di cenere.

Il giovanissimo Erede si avanzò allora, da solo, verso quello che restava della pira, dove ancora si alzavano tenui volute di fumo. Fece alcuni passi camminando sopra il soffice manto di cenere poi si chinò, posò un ginocchio a terra e con una paletta di ghertone che teneva nella destra raccolse tre volte un poco dei resti del rogo di suo nonno e li ripose in una piccola ampolla dalla trasparenza opaca che stringeva nella sinistra. Si rialzò in piedi, si volse di nuovo verso la madre e gli altri membri della famiglia imperiale e si diresse lentamente verso di loro. Aveva il volto rigato di pianto ed era scosso dai singhiozzi. Sua madre gli andò incontro con passi veloci e lo abbracciò in mezzo al piazzale, davanti allo sguardo dell'immensa folla muta per la commozione.

Quell'abbraccio fu come il segnale di chiusura della cerimonia; ciò che seguì fu molto confuso. Il turbamento generale non era riuscito a spegnere l'animosità dalla quale erano eccitati gli animi dei sostenitori di Varanal e Qarina alla reggenza dell'Impero e probabilmente erano in molti a desiderare che ogni decisione a tale proposito fosse presa sotto l'impressione di gravi tumulti e di una piazza scatenata.

L'Erede e sua madre si erano appena sciolti dall'abbraccio e stavano ancora tornando mesti verso gli altri membri della famiglia imperiale che già si alzavano grida di sostegno alle pretese di Varanal e Qarina da parte di gruppi via via più numerosi, che agitavano drappi e vere e proprie bandiere viola e gialle.

La stanchezza per la giornata pesantissima si faceva intanto sentire in molti dei presenti e anche fra i comandanti dei reparti militari schierati, che impartivano in fretta gli ordini necessari a ricondurre alle caserme i rispettivi contingenti. Persino gli imperiali della guardia personale dell'Erede, stanchi per la giornata campale e forse timorosi di turbare un momento di così evidente dolore, non si muovevano incontro alle due figure fino a un attimo prima te-

neramente abbracciate dell'Erede e di sua madre, che rimanevano così isolate ed esposte.

Fu allora che da un lato del piazzale, superata di slancio l'opposizione ormai stanca e distratta degli armigeri cittadini, una massa di scalmanati che sfoggiavano i colori viola di Varanal si precipitò verso la zona nella quale si esaltava il nome della principessa Qarina con maggior entusiasmo, in uno sventolio festoso di giallo. Vedendosi assaliti, i sostenitori della principessa non si persero minimamente d'animo ma si lanciarono invece contro i viola per affrontarli fisicamente, dopo aver travolto a loro volta il debole ostacolo costituito dagli armigeri.

L'Erede e sua madre finirono così per trovarsi pericolosamente isolati in mezzo alle due schiere di scalmanati che si precipitavano l'una verso l'altra per scontrarsi in una gigantesca rissa. Gli imperiali della guardia personale si slanciarono in avanti per andare in loro soccorso, ma erano impediti dai membri della famiglia imperiale, dietro la quale si erano schierati per ragioni di protocollo durante la fase finale della cerimonia funebre. Per fortuna dell'Erede e di sua madre anche altre persone si precipitarono in loro aiuto non appena si resero conto di quello che stava succedendo. Keerg era fra questi.

Senza perdere di compostezza Halmandra, accortasi del pericolo, aveva preso il figlio per mano e si era messa a correre verso i soccorsi che vedeva arrivare. Quando le due schiere si scontrarono, attorno all'Erede e a sua madre si trovavano già Keerg, altri due imperiali che il giovane non ricordava di aver mai visto prima, l'ufficiale dei nani picchieri che era stato al comando del reparto che aveva sedato il tumulto nella piazza del Mercato Vecchio e un cugino dell'Imperatore scomparso. Non avevano bisogno di accordarsi per disporsi a cerchio attorno alle due persone da proteggere e a far loro scudo con i propri corpi.

Si trattava di gente abituata a combattere in ogni tipo di situazione e non ebbero problemi a tenere indietro la calca inferocita in mezzo alla quale si trovavano. La situazione di pericolo durò peraltro pochissimo, non ci volle neppure un minuto agli imperiali della guardia personale per aprirsi un varco nella mischia e raggiungere il gruppetto, attorno al quale formarono un secondo anello esterno di protezione. Intanto due terci di nani picchieri si incunearono a loro volta nella ressa degli scalmanati e aprirono un pas-

saggio difeso da un doppio cordone di soldati attraverso il quale l'Erede, sua madre e il gruppetto ormai cospicuo di persone che ne proteggevano l'incolumità poté allontanarsi con una certa tranquillità dalla zona degli scontri.

Anche se ormai il pericolo immediato era passato il percorso dal luogo della cremazione al Palazzo Imperiale fu compiuto alla massima velocità possibile sotto la sorveglianza stretta degli imperiali della guardia personale, il cui comandante si sentiva responsabile della leggerezza commessa nel piazzale del Mercato, che aveva messo a repentaglio l'incolumità delle persone affidate alla sua sorveglianza.

Il gruppetto di quanti erano intervenuti per primi a difesa dell'Erede e di sua madre non si sciolse e Keerg si trovò per la seconda volta nella sua vita e del tutto inaspettatamente fra le mura del Palazzo Imperiale, negli appartamenti privati.

L'occasione precedente era stata molto formale: l'Imperatore lo aveva ricevuto in udienza privata per ringraziarlo dell'intervento effettuato durante la battaglia di Irriz e per offrirgli una ricompensa per i servigi resi alla corona. Adesso invece il giovane si trovava nello studio privato della madre dell'Erede, in una situazione di confusione e disordine dovuti al momento di lutto e alla stanchezza che seguiva necessariamente una giornata così impegnativa e movimentata.

Halmandra era riuscita a trovare il tempo per cambiarsi d'abito e indossare una veste da casa piuttosto semplice, il cui taglio insolito denunciava un'origine meridionale, da genti del deserto, anche se il colore era il blu notte obbligatorio nel periodo del lutto al quale prima la morte del marito e adesso quella del suocero la costringevano. Tutti gli altri, Erede compreso, avevano ancora indosso gli abiti della cerimonia funebre, spiegazzati e coperti di polvere impastata di sudore, con qualche strappo dovuto alla colluttazione che aveva concluso la giornata.

Gli avvenimenti si erano svolti così rapidamente che non c'era quasi stato il tempo di scambiarsi una parola, anche se Keerg si rese presto conto che i presenti si conoscevano bene l'uno con l'altro e costituivano un gruppo di persone legate in modo particolare ad Halmandra, che probabilmente aveva ereditato la loro fedeltà dal marito scomparso, e all'interno del quale lui era una specie di

estraneo, accolto al suo interno per la prontezza con la quale si era lanciato in difesa dell'Erede in pericolo. Non gli apparve strano quindi che all'annuncio della visita di una delegazione da parte dei Dieci dell'Impero che chiedeva di conferire con la madre dell'Erede nessuno accennasse ad allontanarsi. Un cenno dell'ufficiale dei nani picchieri gli fece capire che anche lui poteva rimanere: se ne era guadagnato il diritto con la sollecitudine appena dimostrata nel piazzale del Mercato.

Halmandra ricevette la delegazione seduta su una poltroncina abbastanza semplice, di fronte alla quale non era stato disposto nessun altro sedile. Chi voleva incontrarla doveva rimanere in piedi, come in piedi stavano tutte le altre persone presenti nella piccola sala. A parlare a nome dei Dieci dell'Impero erano giunti due dei membri giovani del consesso, le cui barbe e i cui capelli non erano ancora imbiancati dagli anni, mentre i loro abiti continuavano a fare qualche concessione alla moda vigente nella capitale. Probabilmente erano stati proprio loro a sollecitare dal consiglio l'iniziativa che adesso intendevano concludere di persona.

Quando ebbero finito di presentarsi Halmandra li invitò a parlare con un gesto di condiscendenza del capo. Il più maturo dei due iniziò allora a esprimere la grande preoccupazione che suscitavano in loro e in tutti i membri del consiglio le notizie delle violenze che da qualche tempo si verificavano con frequenza allarmante in città e che al termine della cerimonia funebre erano arrivate a detta di tutti a mettere in pericolo la stessa sicurezza dell'Erede e di sua madre. Qui fece una pausa, ma Halmandra non interloquì, si limitò a invitarlo a proseguire, ancora con un gesto. Il rappresentante dei Dieci espose allora le determinazioni alle quali era giunto il consiglio, che in base a considerazioni di prudenza riteneva assolutamente necessario il trasferimento dell'Erede e dei membri più stretti della famiglia imperiale fuori da Pairzit e precisamente nella rocca fortificata di Umat-nar, dove sarebbero stati al sicuro e adeguatamente protetti.

Intanto sarebbe stato assegnato il titolo di reggente, separatamente o congiuntamente, e questo avrebbe con ogni probabilità riportato la calma, la tranquillità e l'ordine in città. O avrebbe per lo meno indicato chi si sarebbe curato

di ripristinare una tale situazione il più rapidamente possibile.

Il consiglio riteneva opportuno, aggiunse, che il trasferimento avvenisse con la massima urgenza data l'evidenza del pericolo al quale le persone della famiglia imperiale erano esposte. Erano state impartite istruzioni perché un contingente di imperiali e due terci di nani picchieri fossero in assetto di marcia all'alba del giorno successivo in modo che il viaggio potesse svolgersi in condizioni di massima sicurezza. Di primissima mattina si immaginava che la città sarebbe stata quasi deserta, questo avrebbe reso più rapida la partenza e ne avrebbe divulgato più lentamente la notizia.

Ascoltate le parole dei rappresentanti dei Dieci Halmandra li congedò con un gesto secco della mano: durante tutto l'incontro non aveva rivolto loro una sola parola. Aveva appreso dal padre i modi sprezzanti degli uomini del deserto quando si rivolgono a persone di dignità inferiore alla loro. I due membri del consiglio si ritirarono evidentemente imbarazzati. Non poteva sfuggire loro come una parte decisiva della loro missione fosse fallita: erano arrivati al Palazzo dell'Impero a impartire degli ordini e venivano congedati dopo aver fatto una comunicazione e soprattutto senza aver ottenuto nessuna assicurazione riguardo a come Halmandra, ma soprattutto l'Erede, avrebbero agito.

Appena i due furono usciti dalla stanza tutti quelli che erano rimasti cominciarono a scambiarsi sguardi preoccupati. A nessuno, neppure all'inesperto Keerg, sfuggiva il senso di quello che era stato detto. Il trasferimento a Umat-nar avrebbe significato per l'Erede e sua madre una forma seppure blanda di prigionia. Da lì non sarebbe stato loro possibile esercitare nessuna influenza sull'assegnazione della reggenza o sulle forme che essa avrebbe assunto. Nella rocca fortificata l'Erede sarebbe divenuto l'ostaggio di chi fosse riuscito a vincere la lotta per il potere a Pairzit.

Halmandra rimase per qualche minuto immobile, il suo viso aveva assunto un pallore insolito per una donna del sud, accentuato dal colore scurissimo dell'abito che indossava. Per un attimo sembrò più vecchia di come tutti fossero abituati a vederla. Poi si alzò dalla poltroncina sulla quale si era seduta per ricevere i rappresentanti dei Dieci dell'Impero e senza guardare direttamente nessuno im-

partì i propri ordini. Stava rischiando molto, dalla loro esecuzione dipendeva ogni sua speranza di conservare una qualche autorità per sé, ma soprattutto per suo figlio. Disse: — Ce ne andiamo. Immediatamente. Dobbiamo raggiungere Trannarit, a qualunque costo e il più rapidamente possibile. Lì abbiamo amici fedeli, a cominciare da mio padre e dai miei fratelli. — A questo punto si fece coraggio e si rivolse direttamente al comandante della sua scorta personale: — Custode, fate fare i preparativi. Abbiamo al massimo un'ora di tempo, prima che qualcuno decida di far circondare il palazzo e di impedirci di uscire. Viaggeremo a dorso di guz, con il minimo bagaglio possibile.

L'ufficiale chinò il capo e si avviò a eseguire gli ordini. Halmandra aveva vinto la sua battaglia per il riconoscimento del proprio potere personale, almeno dentro il Palazzo Imperiale. Lì la sua autorità rimaneva fuori discussione. A questo punto fece una pausa, trasse un sospiro a metà fra il sollievo e la determinazione, si guardò attorno e proseguì rivolgendosi con un sorriso al piccolo gruppo eterogeneo di gentiluomini raccolto della piccola sala: — Qualcuno di voi mi farà la cortesia di seguirmi per continuare a difendere l'Erede al trono dell'Impero con la stessa dedizione dimostrata oggi ai funerali di suo nonno?

Non ebbe bisogno di aspettare la risposta. Keerg fu contento di aver portato con sé, legata a una spalla e celata dal mantello, la sacca rotonda che gli aveva affidato il mago Randan'Va. Adesso anche il problema di come congedarsi dal Palazzo dei Custodi scompariva da solo: la strada per Trannarit, la città dei due ponti, dove era nata Halmandra, era per lungo tratto la stessa che portava a Irriz e a quel bivio presso il quale aveva salutato Damatria l'ultima volta che l'aveva vista.

Avrebbe fatto il suo dovere di servitore dell'Impero e dell'Erede al trono mentre andava in cerca di lei.

L'orda lazteba

In meno di un'ora i guz furono pronti nel cortile del Palazzo Imperiale. Si trattava di una trentina di bellissimi animali, scelti con cura nelle scuderie, ad alcuni dei quali era stato imposto il basto, che non erano abituati a portare, anziché la sella: per viaggiare più speditamente si era de-

ciso di caricare anche il bagaglio sulle spalle di questi animali e di evitare di farsi seguire dai più forti ma più lenti bomp. Quando fu nel cortile Keerg notò che sulle spalle di uno dei guz più robusti era sistemato un carico abbastanza ingombrante, dalla forma rettangolare, avvolto strettamente in un prezioso drappo scuro. Due imperiali lo sorvegliavano con grande attenzione. Il giovane indovinò senza difficoltà che si trattava delle insegne della regalità imperiale.

Evidentemente Halmandra aveva deciso che suo figlio non doveva separarsene per nessuna ragione, anche se questo lo costringeva ad accettare il rischio di esporle alle insidie e ai pericoli di un viaggio come quello che si accingevano ad affrontare.

Il gruppo era così esiguo che non ci volle molto perché tutti fossero in sella e si potesse partire. Uscito dal palazzo il drappello si incamminò lungo le strade ormai deserte di Pairzit sprofondata nel buio della notte, in un silenzio rotto solo da qualche grido di ubriaco. Quasi nessuno si azzardava a circolare così tardi in una città in preda a violenti disordini.

Per essere visto il meno possibile e per evitare anche la poca illuminazione delle rade lampade a vud appese alle facciate dei palazzi signorili, il corteo raggiunse la Porta del Deserto attraversando l'intricato labirinto dei vicoli minori. Il selciato rintronava dei passi sordi dei guz e del tintinnio delle armi, ma nessuno osava affacciarsi. In ogni caso avrebbe scorto solo delle ombre passare veloci nel buio.

L'autorità e la sicurezza del Custode che comandava gli imperiali della guardia personale non ebbero problemi a indurre le sentinelle ad aprire i battenti della porta, chiusa per la notte, e a consentire all'Erede e al suo seguito di lasciare la città in quell'ora insolita.

Gli animali erano freschi e Halmandra non voleva rischiare che qualcuno lanciatosi immediatamente al loro inseguimento riuscisse a raggiungerli, nel caso la notizia della loro partenza si fosse diffusa prima del previsto. Perciò, aiutandosi a resistere alla fatica masticando tocchi di zeo, i fuggiaschi proseguirono di buon passo fin quasi all'alba. Allora, nonostante il ricorso alla droga, lo sfinimento della donna e dell'Erede, che non dormivano da più di ventiquattr'ore e avevano passato una giornata faticosissima, fu tale da rendere necessaria una sosta.

Non chiesero ospitalità in uno dei cascinali fortificati o delle fattorie della zona, per accamparsi si allontanarono dalla strada quel tanto che bastava per trovare un avvallamento del terreno dove stare nascosti dalla vista di chi passava e poter parlare senza essere uditi.

L'Erede sprofondò subito in un sonno profondo e così fece sua madre, ambedue spossati dalla stanchezza. Il Custode organizzò dei turni di guardia fra gli imperiali della guardia personale per quel poco che restava della notte e per le prime ore del giorno, durante le quali tutti gli altri avrebbero dormito per rimettersi in forze. Stabilì turni brevi, in modo da dare a tutti un poco di riposo il prima possibile.

Gli altri due imperiali che viaggiavano col gruppo, Urgonek, il cugino dell'Imperatore, Keerg e l'ufficiale dei nani picchieri che secondo l'uso della sua gente aveva un nome doppio, Yorot-Yorot, srotolarono le loro coperte sulla terra indurita dal gelo e si misero a dormire.

Il risveglio fu faticoso.

La luce livida di una giornata di pieno inverno si diffondeva uniforme da uno strato di nuvole basse che riempiva tutto il cielo. L'umidità della notte aveva impregnato le coperte fino a trasudare negli abiti dei viaggiatori, rendendoli fastidiosamente umidicci, così che ogni ventata trasferiva alla carne un soffio gelido. La necessità di ridurre il bagaglio aveva permesso solo all'Erede e a sua madre di portare un abito di ricambio, che subito fu indossato.

Il paesaggio tutt'intorno era una distesa di terra grassa, non ancora smossa dall'aratro per il rivolgimento primaverile dei bulbi di mecar che li avrebbe risvegliati per ottenere una più ricca germinazione. Qualche macchia di fitti tiglu e qualche querata, risparmiata dal generale disboscamento per fornire la legna necessaria al fuoco e agli attrezzi agricoli, punteggiava il panorama di verde e di azzurro.

Nonostante il paesaggio cupo la bellezza di Halmandra risplendeva nei suoi larghi occhi azzurri e nella carnagione del viso dagli zigomi alti, più scura di quella degli abitanti delle regioni settentrionali delle Terre Note. Il suo fisico solido era avvolto in un abito da caccia che, anche se di colore blu notte per rispettare il lutto, ne faceva risaltare il seno generoso.

Anche l'Erede, a dispetto delle fatiche del giorno precedente, appariva in splendida forma, con i lineamenti del vi-

so distesi nei quali, attorno ai grandi occhi azzurri della madre, i tratti esotici di lei si mescolavano con quelli severi che erano stati del padre e del nonno. Il giovinetto indossava un'uniforme grigio chiaro da imperiale.

Prima di rimettersi in cammino fecero un pasto frugale, a base di pani di tub accompagnati dalla poca birra verde di mecar che avevano portato con sé. Mentre mangiavano tennero una sorta di consiglio alla fine del quale, soprattutto sulla base del parere di Yorot-Yorot, stabilirono di abbandonare la strada principale lungo la quale avevano viaggiato durante la notte. Ogni persona incontrata durante il cammino si sarebbe inevitabilmente trasformata in un anello di una catena di informatori per chiunque avesse l'intenzione di inseguirli. Un gruppo di alcune decine di persone montate su guz e composto in buona parte da imperiali non passa inosservato.

Almeno per i primi due o tre giorni sarebbe stato prudente proseguire attraverso i campi, il cui terreno era indurito dall'inverno, e le strade minori che li attraversavano. Dovevano evitare anche di avvicinarsi ai borghi e ai cascinali che avrebbero incontrato sul cammino. Nel caso le provviste si fossero esaurite il nano e Urgonek, che non indossavano l'uniforme degli imperiali ed erano meno riconoscibili, sarebbero andati a procurarsi il necessario usando qualcuna delle pietre magiche dell'Oltreduna che avevano con sé, anche se il loro impiego era molto malvisto nell'ambiente di corte, dove gli unici modi per procurarsi quello di cui si aveva bisogno erano il dono e il baratto, con la sola eccezione delle barrette dei favori.

Prese queste decisioni sistemarono sugli animali destinati a trasportare il carico i pochi bagagli, sellarono gli altri, vi salirono in groppa e si misero in marcia.

Fu organizzata un'avanguardia di quattro imperiali e altre tre coppie furono distaccate di qualche centinaio di passi dietro e ai lati del corteo principale per preavvertirlo di eventuali pericoli che si potessero avvicinare. Gli altri si incolonnarono per due; davanti a tutti viaggiavano il custode che comandava la guardia personale e Yorot-Yorot. Il nano montava goffamente il suo guz, come tutti quelli del suo popolo che infatti preferivano andare a piedi. Dipendeva dalle gambe troppo corte, che faticavano a tenerlo in equilibrio sul collo dell'animale. Seguivano due imperiali della guardia personale, poi l'Erede e Halmandra, i due

imperiali e Keerg, che si trovava a fianco di Urgonek, dopo veniva il resto della guardia personale con al centro il guz sul quale era caricata la preziosa cassa con le insegne della regalità. Gli altri animali da carico venivano dietro, legati per le briglie. Le tozze zampone dei guz si muovevano alternatamente di buon passo nell'aria fresca. Se non fosse stato per il momento drammatico la gita sarebbe stata piacevole e tonificante.

Il paesaggio all'intorno era monotono e a Keerg quasi non sembravano gli stessi luoghi che aveva attraversato due anni prima in primavera avanzata, quando il mecar spuntava già robusto e colorato di verde, di giallo o di rosso a seconda delle qualità coltivate e destinate alla produzione della birra, della grossa farina, che costituiva uno degli alimenti principali delle popolazioni del nord delle Terre Note, e della pregiata polvere di mecar, alla base di molti dei piatti più apprezzati della cucina dell'Impero.

Per non essere scorto da lontano il gruppo evitava le cime delle pur basse colline e seguiva di preferenza il corso dei canali d'irrigazione, sul fondo degli avvallamenti del terreno. Le zone più scoperte, e dalle quali si godeva una miglior visuale, erano battute piuttosto dalle due coppie di imperiali che svolgevano il compito di esploratori, sui fianchi della piccola comitiva. Da una distanza di circa trecento passi si mantenevano in costante collegamento visivo con il custode, al quale erano in grado di segnalare tempestivamente ogni avvistamento.

La marcia proseguì regolare per tutto quello che rimaneva della mattina. L'unico incontro fu con un piccolo gruppo di contadini che si recava a far legna in un boschetto e che si limitò a lanciare loro sguardi stupiti e qualche cenno di saluto; avevano evidentemente pensato che si trattasse di una comitiva che si recava a una battuta di caccia in una stagione piuttosto insolita.

Durante la breve sosta che si concessero per mangiare e far riposare gli animali il Custode fece dare il cambio agli esploratori. Quelli che si erano mossi più spesso in cima alle colline riferirono allora di misteriose colonne di fumo che si levavano da est e da sud-est, da sinistra rispetto alla loro direzione di marcia, come se da quella parte stessero divampando numerosi incendi, fatto del tutto insolito in quella stagione fredda e piovosa. Terminato il pasto con la massima rapidità la marcia riprese, faticosa e monotona,

in un paesaggio che pareva immutabile. L'eccitazione della partenza si era rapidamente spenta a causa della stanchezza che pesava su tutti.

Verso la metà del pomeriggio la pattuglia in esplorazione alla sinistra del gruppo principale lanciò dei segnali di allarme. A questi fece subito seguito un rapido scambio di gesti in codice con il Custode; al termine della comunicazione questi avvertì gli altri che si stava avvicinando una banda composta da decine di laztebi a dorso di guz. Un'ombra di timore comparve sul volto di Halmandra, ma il Custode e Yorot-Yorot si affrettarono a rassicurarla: non c'era alcun motivo di preoccupazione.

Senza quasi che ci fosse bisogno di impartire ordini, i dodici imperiali della guardia personale che erano rimasti insieme all'Erede smontarono dai loro guz e si schierarono a mezza costa, sul fianco della collina dietro la quale era stato segnalato il pericolo. Impugnavano le balestre a mano che avevano estratto dalle custodie cucite nei mantelli. Yorot-Yorot balzò giù dal suo animale, in sella al quale si sentiva evidentemente a disagio in vista di un combattimento, e sfilò dalla custodia la grossa balestra che aveva portato con sé. Anche Keerg e gli altri due imperiali che facevano parte della spedizione avevano estratto le loro balestre a mano e si erano disposti davanti all'Erede e ad Halmandra per proteggerli in caso di pericolo.

I due imperiali che avevano segnalato l'avvicinarsi dei laztebi rimanevano intanto fermi in cima alla collina, sempre in sella ai loro guz. Con cadenza regolare uno di loro segnalava con ampi gesti del braccio la distanza alla quale si trovava il nemico, che rimaneva invisibile per gli uomini schierati dietro la cresta della collina. Anche se tutti erano immobili e silenziosi, ostentando una calma assoluta, la tensione cresceva nell'avvallamento mentre si aspettava l'arrivo degli aggressori.

Fu un sollievo quando la presenza dei laztebi cominciò a manifestarsi in maniera fisicamente percepibile attraverso il rimbombo dei passi dei loro guz sulla terra indurita dal gelo, che si sentiva, ancora distante, inframezzato dalle grida roche con le quali gli animali venivano incitati nella corsa. Si udì anche lo scoppio di un tubo di fuoco azionato in anticipo, nella foga della caccia, o forse nella speranza di colpire con un sasso volante uno dei due imperiali da una distanza notevole.

Poco dopo che la presenza dei laztebi si fu manifestata anche per gli uomini nascosti dietro la collina, gli imperiali che si trovavano sulla sua sommità volsero i loro guz verso la piccola valle e ve li lanciarono a tutta velocità. Gli animali si precipitarono lungo il pendio saltellando sulle due robuste gambe: fecero pochi passi sufficienti a scomparire alla vista dei laztebi che risalivano l'altro lato della piccola altura e poi si divisero lasciando libero il campo di tiro per i dodici imperiali e il loro comandante, schierati a mezza costa con le balestre a mano in pugno.

Trascorse un attimo lunghissimo e i primi laztebi comparvero sul ciglio della collina in sella ai loro guz. Indossavano gli ampi bragoni rosso scuro che erano loro caratteristici e qualche maschio portava anche uno stretto giabbetto inzaccherato, dal colore di difficile definizione. Erano completamente presi dalla foga dell'inseguimento; agitavano le armi che stringevano in pugno, soprattutto tozze scimitarre dalla larga lama a doppia punta, e piantavano i talloni nei fianchi dei piccoli guz di montagna che montavano per incitarli a correre più velocemente.

Quando, dopo una salita, un guz si trova di fronte un terreno in discesa deve modificare la propria andatura per affrontarla e, anche se la sua struttura fisica con due sole zampe è più agile di quella dei pesanti bomp che ne hanno sei, si trova costretto a rallentare molto il passo, fin quasi a fermarsi. È allora che chi lo monta diventa un bersaglio ideale per un esperto tiratore di balestra a mano.

I primi laztebi che si presentarono sul ciglio della collina non si resero neppure conto di quello che stava loro accadendo: furono centrati con precisione alla testa o al torace dalle tozze quadrella delle balestre a mano maneggiate dagli imperiali. I proiettili penetravano nei loro corpi producendo schiocchi sinistri quando laceravano la loro pelle coriacea. Un tiro preciso centrò in mezzo alla fronte un laztebo strappandogli intera la parte superiore del cranio, in uno spruzzo di materiale giallastro e verdolino che andò a imbrattare quelli che lo circondavano, che a loro volta cadevano sotto i colpi delle quadrella. Il laztebo con la testa fracassata scivolò giù dal proprio guz che continuò senza monta la propria corsa saltellante.

Nuovi laztebi si affacciavano in continuazione sul crinale della collina e subito venivano abbattuti dal tiro regolare degli imperiali. Gli uomini della guardia personale lancia-

vano le loro quadrella in successione da sinistra a destra, in modo da non sprecare colpi. Evitavano di tirare due volte sullo stesso bersaglio, come sarebbe potuto accadere se avessero lanciato salve nelle quali tutte le armi venivano azionate contemporaneamente. Appena effettuato il tiro l'imperiale si dedicava subito con gesti rapidi e sicuri alla manovra difficile e macchinosa di ricaricare la propria balestra a mano, un'arma potente e precisa, ma complessa e delicata.

Prima che i laztebi si rendessero conto di quello che stava accadendo loro, la sommità della collina e il pendio che digradava verso gli imperiali erano ricoperti dai corpi dei loro caduti, in mezzo ai quali saltellavano alcuni guz, terrorizzati da quello che avveniva attorno a loro ma incapaci, da quelle bestie stupide che sono, di trovare lo slancio per allontanarsi dalla carneficina che era in corso. Quando i laztebi si accorsero di quello che succedeva ebbero uno di quei cambiamenti di stato d'animo che sono loro caratteristici: passarono improvvisamente dalla furia sanguinaria che li aveva posseduti fino a quel momento a un terrore cieco.

Senza curarsi della possibilità di portare in salvo qualche compagno ferito né di studiare un modo più efficace per attaccare dei nemici che rimanevano pur sempre in numero molto inferiore, voltarono i loro guz e si dettero alla fuga.

Ma il Custode non aveva nessuna intenzione di consentire a dei laztebi che lo avevano attaccato di allontanarsi e di mettersi in salvo indisturbati. Non appena vide che i nemici fuggivano ordinò ai suoi uomini di montare in sella e di lanciarsi all'inseguimento. Keerg si unì all'impresa insieme a Urgonek, mentre gli imperiali che avevano svolto il compito di esploratori rimanevano a protezione dell'Erede, di sua madre e della preziosa cassa che conteneva le insegne della regalità.

Il breve riposo aveva dato ristoro ai guz degli imperiali, la corsa selvaggia verso la cima della collina aveva invece tagliato le gambe a quelli dei laztebi, che cedevano terreno agli inseguitori mentre erano bersagliati dalle loro quadrella, anche se la cadenza dei colpi era necessariamente lenta. Ricaricare quelle armi era complesso con i piedi ben piantati a terra, molto di più risultava a dorso di un guz lanciato in una corsa sfrenata. Solo l'eccezionale addestra-

mento degli imperiali della guardia personale consentiva loro di riuscire in un'impresa del genere.

La caccia continuò a lungo. I laztebi fuggivano mantenendosi in gruppo e incitando in ogni modo i guz alla corsa. Con i talloni li colpivano ai fianchi, ma vibravano loro anche forti pugni sulla testa, così che gli animali venivano contagiati dal terrore di quelli che li montavano e correvano alla disperata, incuranti del rischio di mettere una zampa in fallo. Più d'uno cadde così, per aver trovato una buca improvvisa o per aver tentato di saltare un ostacolo troppo alto, condannando il laztebo che lo montava ai colpi di spada degli imperiali, che si avventavano per finire con quell'arma anche i bersagli abbattuti dal tiro delle balestre forzatamente impreciso. Era difficile infatti che un quadrello lanciato dal dorso di un guz in corsa risultasse fatale: qualche tiro andava a vuoto, ma i più si conficcavano il qualche parte non vitale del corpo del laztebo oppure ferivano un guz, che rallentava il passo e consegnava così chi lo montava alle lunghe lame degli imperiali.

Quasi la metà dei laztebi fuggiaschi era stata abbattuta dagli imperiali quando il gruppetto dei superstiti, poco più di una ventina, si arrampicò su una cresta collinare più alta di quelle superate fino a quel momento. I guz distrutti dalla corsa raggiunsero a fatica lo spartiacque, grondanti di quel sudore gelatinoso del quale la loro pelle si imbratta quando arrivano al limite estremo delle forze.

Gli imperiali serrarono lo loro formazione preparandosi a sferrare gli ultimi colpi decisivi a un nemico che sembrava incapace di continuare a fuggire. Quando furono anche loro in cima al crinale si arrestarono però alla vista dello spettacolo dispiegato nell'ampia pianura che il loro sguardo abbracciava dalla posizione che avevano raggiunto. Davanti a loro avanzava, senza che se ne riuscisse a scorgere tutta la massa, un'intera armata lazteba, come non se ne vedevano nelle Terre Note dai tempi di Irriz. Come così a nord e vicino a Pairzit non se n'erano mai viste.

Nella confusione e nel disordine che come sempre caratterizzavano il loro modo di agire, decine di migliaia di laztebi avanzavano indisturbati nel cuore stesso dell'Impero, in una regione nella quale anche l'incontro con una banda di predoni di quella razza era stato fino ad allora un evento assolutamente insolito.

Fitte colonne di fanti e di guzieri erano in marcia nella

campagna dalla terra scura e compatta senza che da questa si alzasse la polvere. Alcuni contingenti apparivano perfettamente inquadrati, altri si muovevano in totale disordine, piccoli reparti sembravano addirittura marciare in direzione opposta a quella del resto dell'esercito. Almeno in un punto due colonne in movimento si erano scontrate e ne era seguita uno gigantesca rissa della quale gli altri contingenti non si davano pensiero. Mentre la maggior parte dei laztebi era in movimento, qua e là si scorgevano accampamenti già allestiti o in avanzata fase di sistemazione, dai cui fuochi si levavano piccole colonne di fumo che nell'aria priva di vento salivano quasi verticali verso il cielo nuvoloso. Facevano da riscontro alle colonne di fumo più denso e scuro che si alzavano dai cascinali e dalle fattorie incendiate dall'esercito laztebo al suo passaggio. Di solito con qualche abitante, o almeno qualche animale domestico chiuso dentro, in modo da divertirsi alle sue grida disperate mentre veniva arso vivo.

In qualche punto si scorgevano poi delle macchie verdastre, masse confuse di laztebi che si accapigliavano, a centinaia, probabilmente senza ragione, secondo la loro innata abitudine alla rissa. Più o meno nella zona centrale del dispiegamento si notavano gli immensi carri, trainati da decine di bomp, con i quali i maggiorenti laztebi erano soliti spostarsi in guerra, frammisti all'attrezzatura da campagna dell'armata, anch'essa trainata da pariglie di bomp. I grossi animali a sei zampe erano aggiogati a tubi di fuoco di proporzioni così grandi che era stato necessario montarli su ruote per poterli trasportare. Erano simili a quelli che ornavano il Palazzo dell'Impero di Irriz, dopo essere stati catturati ai laztebi nell'ultima battaglia. Si muovevano insieme a strane attrezzature dalle forme irregolari assolutamente sconosciute, delle quali era difficile indovinare la funzione. L'aria era ferma e nessun vento favorevole trasportava agli imperiali allineati sulla cresta della collina il trambusto che si levava da quella massa in movimento.

Dopo essersi impresso nella memoria quanto meglio possibile quello che aveva davanti agli occhi, il Custode dette ai propri uomini l'ordine di tornare indietro: continuare l'inseguimento in quelle condizioni non avrebbe avuto senso. La cosa più importante da fare adesso era rientrare e riferire quello che avevano scoperto.

Il ritorno avvenne alla massima velocità consentita dai

guz, adesso molto provati dalla lunga corsa, e dalla verifica che gli imperiali effettuavano con cura sulle condizioni dei corpi dei laztebi che avevano abbattuto durante l'inseguimento. Controllavano che non ci fossero feriti e finivano tutti quelli che trovavano; gli imperiali rimasti a protezione dell'Erede e di Halmandra avevano fatto lo stesso con i laztebi abbattuti durante la prima fase del combattimento, quando le quadrella avevano fatto strage.

Keerg non amava quella pratica, anche se arrivava a comprenderne la necessità, dato che non si poteva immaginare di fare prigionieri fra i laztebi, e riuscì a sottrarsi all'incombenza senza che gli imperiali che si trovavano con lui, e che invece vi si dedicavano con entusiasmo, si accorgessero della sua riluttanza.

Infine il distaccamento si ricongiunse con l'Erede e quelli che erano rimasti con lui. Il Custode raccontò subito, con poche frasi concise, quello che avevano visto. Un profondo timore e una grave preoccupazione presero la famiglia imperiale e tutti i componenti del suo piccolo seguito. Ci fu un lunghissimo silenzio, rotto solo dallo sfragliare dei guz, fino a quando Halmandra si decise a chiedere ai presenti se avevano consigli da dare su come comportarsi.

Parlarono solo Urgonek e Yorot-Yorot. Il primo sostenne che la presenza di un esercito laztebo in marcia verso Pairzit non doveva modificare in alcun modo i loro progetti. L'Impero disponeva di forze adeguate a difendere la propria capitale da ogni aggressione e tornare indietro avrebbe significato consegnare l'Erede nelle mani del reggente, chiunque fosse, che ne avrebbe fatto quello che voleva. Infatti la mobilitazione che sarebbe necessariamente sorta contro gli invasori avrebbe rafforzato enormemente il suo potere. I fuggiaschi sapevano già con certezza che era nelle intenzioni di chi controllava i Dieci dell'Impero privare l'Erede dei suoi diritti di nascita; era stato quello a deciderli a lasciare la capitale. Tornare indietro avrebbe vanificato tutto quello che avevano fatto fino ad allora.

Al più la presenza di un così imponente schieramento di forze nemiche in quella regione doveva indurli a cambiare itinerario. Anziché dirigersi direttamente verso sud-est per raggiungere Trannarit seguendo la via più breve avrebbero agito con maggiore prudenza effettuando una deviazione verso sud-ovest, per piegare poi a est e raggiungere quelle che adesso sembravano le regioni più fedeli al giovanissi-

mo Erede attraverso un percorso più lungo ma anche decisamente più sicuro. Così facendo avrebbero aggirato l'armata lazteba e l'interposizione di quell'esercito fra loro e Pairzit li avrebbe messi al sicuro da eventuali inseguitori.

Yorot-Yorot non contraddisse Urgonek, ma si dimostrò molto più pessimista di lui a riguardo delle possibilità dell'Impero di difendersi dai laztebi, soprattutto senza la forza magica dei simboli della regalità, che a Irriz si era rivelata decisiva.

Convenne comunque che ritornare a Pairzit, consegnare i simboli della regalità al reggente e permettergli di utilizzarli in battaglia avrebbe rappresentato per lui una consacrazione tale da lasciare l'Erede assolutamente in suo potere, in una posizione del tutto marginale nella futura vita dell'Impero. Nonostante queste considerazioni, Yorot-Yorot riteneva che non si potesse rifiutare ogni forma di aiuto alla città in pericolo. La loro fedeltà all'Impero, chiunque si trovasse a dirigerlo, doveva dimostrarsi almeno attraverso la comunicazione più sollecita possibile di quanto sapevano, in modo che la difesa fosse organizzata velocemente e al meglio. Si dichiarò disponibile a tornare indietro a Pairzit per portare le notizie relative al pericolo incombente: in ogni caso bisognava evitare di mettere l'Erede nella situazione di aver abbandonato la propria capitale alla mercé dei laztebi senza aver neppure avvertito di quello che stava accadendo.

Ascoltate le valutazioni dei due fedeli compagni Halmandra prese rapidamente le sue decisioni, continuando a dimostrarsi la sicura donna del sud che aveva fama di essere. Stabilì che avrebbero continuato il loro viaggio verso Trannarit, portando i simboli della regalità e seguendo l'itinerario suggerito da Urgonek, che del resto era l'unico a non esporli a gravi rischi. I due imperiali che facevano parte della spedizione pur non essendo guardie personali dell'Imperatore sarebbero tornati a Pairzit il più velocemente possibile, per portare in città tutte le informazioni di cui disponevano sull'armata lazteba che avanzava.

Keerg fu felice che Halmandra non avesse scelto lui per questa missione, che avrebbe compromesso completamente i suoi progetti, anche se non avrebbe saputo come rifiutarsi di eseguirla. Così invece, anche se costretto a una lunga deviazione, proseguiva il suo viaggio verso il bivio dove avrebbe tentato l'incantesimo dell'ultima volta che il mago

Randan'Va gli aveva consegnato. Sperava ardentemente che questo gli avrebbe fornito informazioni che lo portassero da Damatria, alla quale si stupiva di pensare continuamente, con intensità quasi dolorosa. Anche in momenti di estrema tensione e di impegno fisico.

Persino durante il recente combattimento contro la banda latzeba i suoi occhi castani illuminati dalle pagliuzze d'oro gli erano stati sempre davanti, quasi cancellando tutto quello che gli accadeva intorno.

La battaglia delle Weeralle

Quando i due imperiali furono di ritorno a Pairzit trovarono la città in preda a una grande agitazione. Le vie erano gremite, quasi tutta la popolazione era scesa in strada in cerca di notizie sulla reggenza e sull'armata lazteba in avvicinamento, sulla quale circolavano voci di ogni tipo. Le spargevano sfollati, fuggiti in città al suo avvicinarsi, che ne sapevano poco ma erano disposti a raccontare molto.

Agli abitanti della città si aggiungevano i moltissimi sostenitori di Varanal venuti dal circondario, che riuniti in bande attraversavano ubriachi la capitale inneggiando alla sua reggenza ed esibendo con ostentazione il colore viola del suo stemma. In larga parte della città il giallo era completamente scomparso dai davanzali delle finestre, dai portoni dei palazzi e persino dagli abiti della gente comune. Chi si azzardava a scendere in strada con un indumento di quel colore rischiava di venire aggredito e picchiato a sangue per il semplice fatto di averlo indosso.

Subito dopo aver avuto notizia della partenza da Pairzit dell'Erede e di Halmandra, i Dieci dell'Impero e la Dieta della Guerra si erano riuniti in seduta comune e avevano in tutta fretta affidato congiuntamente la reggenza a Varanal e Qarina, non riuscendo a scegliere fra loro e non osando rinviare ancora una decisione che la situazione dell'ordine pubblico in costante deterioramento segnalava come urgentissima. Questa scelta non aveva placato gli animi dei sostenitori delle due fazioni; al contrario li aveva eccitati ancora di più e in molte parti della città c'erano stati scontri violenti fra i due gruppi. Alcuni incendi appiccati a palazzi di esponenti di punta dei due schieramenti avevano rischiato di estendersi a interi quartieri.

Spegnere i focolai d'incendio e sedare i tumulti era divenuto sempre più difficile per le forze militari presenti a Pairzit. Per di più, alla notizia che la loro regina era partita senza incontrare nessuno dei due coreggenti, prima il quarto, poi anche il secondo reggimento di picchieri nani si erano rinchiusi nelle loro caserme palazzo rifiutandosi di svolgere compiti di repressione antipopolare per un potere dalla legittimazione così incerta. Il loro giuramento di fedeltà li legava in maniera indissolubile all'Imperatore, alla sua corona e alle bandiere reggimentali contro ogni nemico dell'Impero. I nani dubitavano che il giuramento li obbligasse a reprimere scontri fra sostenitori di due reggenti non ancora insediati, mentre l'Erede legittimo era scomparso.

La città passò così una notte di violenze, che non si spensero completamente neppure nelle gelide ore che precedevano l'alba, per svegliarsi al suono lugubre del gran tamburo di Farnaot, che con i suoi colpi cadenzati annunciava un nuovo lutto fra i membri più stretti della famiglia imperiale. Come presto tutti vennero a sapere per quelle vie sconosciute che trasportano di bocca in bocca le cattive notizie, le fantesche che di primo mattino erano entrate nella camera da letto di Qarina l'avevano trovata senza vita. Il corpo non portava segni di violenza, ma subito corse la voce di un avvelenamento o di un incantesimo di morte, praticato con le tecniche proibite dei maghi dell'est, delle regioni al di là dei Grandi Monti di Ghiaccio, a opera o su istigazione di Varanal o di qualche suo potente sostenitore.

Alla notizia della scomparsa della rappresentante di uno degli schieramenti in lotta per la reggenza e del conseguente successo totale raggiunto dalla parte avversa, a Pairzit si scatenarono violenze di gran lunga maggiori di quelle della sera precedente. Mentre anche il primo reggimento di nani picchieri si asserragliava nella sua caserma palazzo, i rappresentanti più prestigiosi del partito di Qarina che non riuscirono a lasciare la città appena ricevuta la notizia della sua morte furono trucidati dalla folla scatenata, nonostante i tentativi dello stesso Varanal di sedare gli animi e di riportare l'ordine.

Il Palazzo della Mercatura fu assalito, devastato e dato alle fiamme senza che si riuscisse a portare in salvo il corpo della principessa Qarina perché fosse onorato con le

esequie a cui aveva diritto, e così l'incendio del suo palazzo fu anche il suo rogo funebre.

Intanto ai racconti delle violenze commesse a Pairzit si mescolavano le voci sulle atrocità commesse dai laztebi a pochi giorni di marcia dalla città e si cominciava a parlare apertamente di un loro avvicinarsi in forze.

Varanal impiegò due giorni interi per riportare l'ordine nella capitale e solo la sera del giorno successivo a quello della morte di Qarina riuscì a riprendere in pugno la situazione. Si dedicò allora a fare tutti i preparativi possibili per contrastare l'avanzata lazteba, sulla quale disponeva a ogni ora di informazioni migliori e più sicure. Anche grazie a quello che poterono raccontargli i due imperiali inviatigli da Halmandra e ricevuti da lui senza porre domande imbarazzanti sulle ragioni per le quali si trovavano nella regione che stava per cadere in mano ai laztebi.

Il reggente era un militare, aveva passato la sua giovinezza al castello di Oxiana e la sua maturità frequentando i comandanti dell'esercito imperiale. Solo il caso e il desiderio dell'Imperatore di mantenere nell'ombra la figura del fratello gli avevano impedito fino a quel momento di manifestare pienamente le sue doti di stratega e di comandante. Adesso sentiva che era arrivata la sua grande occasione.

L'autorevolezza e i rapporti privilegiati di cui godeva gli permisero di assumere senza problemi il controllo di tutte le forze presenti a Pairzit; bastò una sua visita alla caserma palazzo del secondo reggimento dei nani picchieri perché essi riconfermassero la piena dedizione all'Impero e la totale disponibilità a combattere agli ordini del reggente, subito seguiti dagli altri reparti di nani picchieri, per i quali del resto combattere contro i laztebi era una sorta di impegno etico.

Anche gli armigeri cittadini e gli alabardieri furono subito a sua completa disposizione, e la sua capacità organizzativa gli permise di inquadrare anche alcune migliaia di contadini che si trovavano in città a sostenere le sue pretese, realizzate, alla reggenza.

Ma Varanal non si occupava solo dei problemi militari dell'Impero e dell'invasione lazteba; appena seppe della scomparsa da Pairzit dei simboli della regalità mise al lavoro i migliori artigiani della capitale perché ne forgiassero di nuovi, e attorno a questi i migliori maghi dell'Impero si impegnarono per creare dei collegamenti almeno con i

filoni maggiori e più potenti del grande complesso di incantesimi che garantiva la continuità dell'Impero. L'unico grande mago che non partecipò a questi sforzi fu Randan'-Va. Non si riuscì neppure a chiedergli di farlo: era scomparso e non si trovava traccia neppure della sua casa. I due edifici in mezzo ai quali si affacciava prima la modesta facciata della sua abitazione apparivano adesso contigui, solo una striscia di intonaco bruno della larghezza di non più di un pollice li separava l'uno dall'altro.

Il piano di guerra fu studiato con la massima cura da Varanal, con la collaborazione dei più esperti fra gli imperiali, dell'Ultimo Difensore, che aveva comandato le truppe dell'Impero nella felice giornata di Irriz, del Primo Custode e di molti membri della Dieta della Guerra. Venne condotta un'analisi dettagliata della situazione dalla quale apparivano con evidenza i vantaggi di cui disponeva l'Impero e i punti di debolezza che doveva considerare in quel confronto con i laztebi, primo fra tutti la grande disparità di forze. L'armata nemica contava infatti su un numero di effettivi almeno doppio rispetto a quello degli imperiali. Si trattava di una vera orda, un popolo in armi, nel quale oltre ai maschi adulti tutti quelli che erano in grado di combattere lo facevano con la massima determinazione, e non solo le femmine, come era uso generalizzato fra i laztebi, ma anche gli anziani e i giovanissimi.

A proprio favore l'Impero poteva contare su una maggiore flessibilità, sulla ottima conoscenza del terreno, su accurate informazioni riguardo alla forza e alla direzione di movimento del nemico, su efficaci macchine da guerra e soprattutto sulla perfetta disciplina e sulla grande determinazione al combattimento dei suoi reparti scelti: alcune centinaia di imperiali e i quattro reggimenti di nani picchieri, che fortunatamente erano tutti presenti a Pairzit a ranghi completi.

Per sfruttare al meglio il proprio vantaggio e per infliggere un colpo decisivo all'orda lazteba fu scartata l'ipotesi di combattere una battaglia d'arresto pura e semplice. Anche se non c'erano dubbi che, qualora i laztebi avessero trovato l'esercito imperiale schierato a battaglia si sarebbero lanciati in un furibondo assalto frontale, Irriz aveva dimostrato quanto fosse rischioso per l'Impero assumere un atteggiamento tattico passivo e comunque la vittoria che poteva derivare da quel tipo di battaglia difficilmente sa-

rebbe stata completa. L'invasione sarebbe stata fermata e i laztebi avrebbero lasciato sul terreno le loro macchine da guerra, la cui efficacia era comunque da dimostrare, ma la loro armata si sarebbe trasformata quasi certamente in una galassia di bande di predoni che si sarebbe dispersa in tutte le Terre Note, mettendole a ferro e fuoco, senza che le forze imperiali, stremate dalla battaglia e comunque inferiori per numero, potessero fare quasi nulla per renderli innocui.

Già l'avanzata dell'armata lazteba aveva lasciato un solco di desolazione largo parecchie migliaia di passi in una delle zone più fertili e fiorenti delle Terre Note; una ritirata di buona parte dei suoi componenti, anche se rapida e disordinata avrebbe provocato danni immensi, con violenze e saccheggi, e soprattutto avrebbe intaccato profondamente l'autorità del reggente in tutto l'Impero. Battere i laztebi e impedire loro di avvicinarsi a Pairzit non era sufficiente, era necessario sterminarli.

Fu quindi deciso di combattere una battaglia di annientamento, basata su una tattica d'incontro. L'esercito imperiale avrebbe marciato verso i laztebi avanzanti schierato in forma di grande L, con il lato lungo parallelo al movimento laztebo e quello corto frontale alla sua linea d'avanzata. Quest'ultimo era destinato a bloccare i laztebi, mentre le forze che in quel momento si sarebbero trovate sul loro fianco, quelle del lato lungo e proteso in avanti della L, avrebbero effettuato una grande conversione avvolgente. Presi di fianco e accerchiati i laztebi sarebbero stati massacrati, senza speranza di fuga.

In questo piano di battaglia l'incarico più ingrato e difficile era quello di bloccare l'avanzata lazteba e sostenere la tremenda pressione che la loro massa avrebbe sicuramente esercitato mentre il resto dell'esercito imperiale realizzava la manovra di avvolgimento. A questo compito furono destinate le truppe migliori delle quali Varanal poteva disporre, ossia i nani picchieri. Il braccio lungo della L fu invece composto da reparti alternati di alabardieri, armigeri cittadini e contadini, reclutati e inquadrati in occasione della battaglia fra quelli presenti a Pairzit. Gli imperiali furono divisi in due gruppi di dimensioni quasi uguali. Il primo, a dorso di guz e comandato dal Primo Custode, costituiva la punta avanzata del lato lungo della L, in modo da sbarazzare il percorso da reparti di fiancheggiatori che

fossero stati disposti a copertura dell'armata lazteba e da garantire a ogni costo che la massa destinata al movimento aggirante raggiungesse le posizioni previste e non rimanesse bloccata per nessuna ragione. L'altro, equipaggiato per il combattimento a piedi e sotto il comando dell'Ultimo Difensore, formava l'estrema appendice del braccio corto della L, a lato dei nani picchieri, per coprire il loro fianco scoperto e impedire tentativi di aggiramento ai loro danni.

Dietro ai nani picchieri era anche situata l'estrema riserva, agli ordini immediati del reggente, composta da un contingente di guzieri e dalla sua guardia personale, formata da imperiali scelti.

Varanal e i suoi consiglieri scelsero con cura il luogo dove far incontrare le armate contrapposte. Si trattava di un'ampia pianura delimitata ai lati da due sistemi collinari, le Weeralle, che dettero il nome alla battaglia. Più alta e dal terreno rotto e scosceso la Weeralle a sud, che si sarebbe trovata alla destra degli imperiali, avrebbe impedito ai laztebi sia di allargare il fronte in quella direzione all'inizio della battaglia, aggirando lo schieramento dei nani picchieri, sia di fuggire da quella parte dopo che la trappola fosse scattata. Dalla parte opposta invece una dolce ondulazione del terreno, la Weeralle del nord, avrebbe tenuto nascoste fino all'ultimo momento dalla vista dei laztebi le truppe destinate al loro avvolgimento, e non ne avrebbe disturbato la manovra al momento di effettuare.la conversione.

Non appena i piani di battaglia furono pronti Varanal si dedicò con grande impegno alla loro esecuzione e le truppe imperiali cominciarono a uscire in forze da Pairzit. Gli imperiali a dorso di guz lasciarono la città attraversando la Porta del Sole, seguiti da vicino dagli alabardieri, dagli armigeri cittadini e dai contadini in reparti alternati; i nani picchieri invece, che dovevano percorrere una distanza minore per raggiungere le proprie posizioni sul campo di battaglia, lasciarono la città dalla Porta della Sabbia, che si apre verso sud.

L'esercito sfilò per ore in mezzo all'entusiasmo degli abitanti di Pairzit, felici per l'ordine ritornato in città e per la decisa manifestazione di forza in loro difesa alla quale assistevano. Ogni nuovo reparto che passava, con in testa la sua bandiera, si meritava la sua dose di grida e di applausi, mentre i tamburi battevano una svelta cadenza di marcia.

Varanal non aveva dormito che poche ore, ma all'alba era già in piedi, si sentiva pieno di energie e di fiducia nel successo della breve campagna che si apriva. Immaginava che dalla battaglia vittoriosa sarebbe derivata la possibilità di dichiarare che con il suo rifiuto di combattere e con la sua fuga precipitosa l'Erede aveva rinunciato alle sue pretese dinastiche e di fatto aveva abdicato in suo favore affidandogli il destino dell'Impero. Le insegne della regalità fabbricate il giorno precedente e ora deposte davanti a lui su un drappo di emur rosso acceso sembravano pulsare dell'energia loro trasmessa dai maghi nel corso della notte e nuova forza sarebbe arrivata dalla prossima vittoria.

Il piano di battaglia funzionò perfettamente fin dall'uscita dell'esercito da Pairzit. Gli spostamenti di ogni reparto, accuratamente studiati sulle mappe precise di cui l'Impero disponeva, seguirono meticolosamente gli itinerari assegnati; le soste per riposare e gli accampamenti per la notte furono fatti nei luoghi prescelti e la mattina del quarto giorno da quello nel quale il movimento degli imperiali era iniziato l'incontro fra le punte avanzate dell'armata lazteba e le colonne affiancate dei nani picchieri in marcia avvenne esattamente nel luogo previsto, alle Weeralle.

Non appena il comandante dei nani picchieri fu certo di trovarsi di fronte il grosso dell'orda lazteba dette ordine alle sue truppe di schierarsi per bloccarne l'avanzata. La manovra, effettuata a breve distanza dal nemico che si preparava ad attaccare, fu splendida. Al suono triste e monotono delle pive e al rullo cadenzato dei tamburi le otto colonne parallele di nani picchieri in marcia si scomposero in terci che modificarono il loro allineamento affiancandosi l'uno all'altro, come se stessero sfilando in parata o compiendo evoluzioni nel piazzale di una loro caserma palazzo. La luminosità piatta del cielo invernale non accendeva i colori vivaci delle loro giubbe, delle piume sui cappelli o delle bandiere a tratti spiegate da una brezza intermittente, ma ciò non cancellava l'effetto complessivo di quella specie di danza, anzi ne accentuava il cupo significato guerresco.

Il reggente assisteva compiaciuto, dall'alto di una collinetta, al movimento sincrono ed elegante di migliaia di nani picchieri che tercio dopo tercio, seguendo le loro bandiere, andavano a prendere la loro posizione nella muraglia di picche destinata a sbarrare il passo all'avanzata dei

laztebi e a consentirne l'annientamento. Tra un tercio e l'altro i balistieri andavano intanto sistemando le loro micidiali macchine da lancio, mentre una fila di balestrieri si disponeva dietro ai nani picchieri per sostenerli con il tiro delle loro armi. Intanto i primi laztebi cominciavano disordinatamente a scagliarsi contro il perfetto dispositivo difensivo.

La vista del nemico insieme alla consapevolezza della forza racchiusa nella massa enorme di cui facevano parte aveva spinto a un assalto immediato e disordinato le prime file di laztebi, quelli che si trovavano a marciare di fronte a tutto l'esercito. Correvano agitando le sciabole dalla larga lama a due punte, gridando con la loro voce cupa e rauca e lanciando sassi volanti con i loro tubi di fuoco da una distanza tale da renderli inoffensivi. Il movimento gonfiava i loro bragoni rosso cupo, faceva sobbalzare le tette verdastre delle femmine e ondeggiare le lunghe capigliature nere formate di peli grossi e radi. Il tiro preciso dei balestrieri li abbatté a decine non appena giunsero a distanza di tiro. Le quadrella si piantavano nella loro pelle verde e dura con schiocchi secchi, come un tamburellio irregolare ma fitto e spaventoso. Pochissimi dei laztebi che si erano lanciati in quell'assalto inutile e senza speranza riuscirono a voltarsi e a sfuggire alla trappola nella quale si erano cacciati da soli.

Presa coscienza dell'inutilità di un attacco privo di organizzazione i laztebi si fermarono fuori dalla portata delle balestre, mentre alle spalle dei primi arrivati l'armata si andava accalcando in disordine. Intanto, in mezzo alla ressa e a prezzo di feroci parapiglia, si avvicinavano le forme assurde delle complicate macchine da guerra che i laztebi si portavano al seguito. Neppure la distanza alla quale si erano fermati li metteva però al sicuro: le baliste dai robusti affusti montati su ruote che erano alternate ai terci dei nani picchieri nello schieramento imperiale avevano una gittata ben maggiore delle balestre e la muraglia dei laztebi costituiva un bersaglio perfetto per il loro tiro.

I pesanti dardi scagliati dalle baliste partivano ronzando e con rumori di schianti e tonfi aprivano dei corridoi di morte nelle file nemiche. Ogni tanto uno di quei pesanti proiettili centrava in pieno petto un laztebo provocando la vera e propria esplosione del suo corpo, che scagliava in

giro i suoi arti e spruzzava di poltiglia giallastra quelli che lo circondavano lordandoli in maniera disgustosa.

I laztebi però non si limitavano a gridare, inveire, fare gesti sconci, qualcuno si voltava anche e scoreggiava, e agitare le armi alla volta dello schieramento dei nani picchieri che avevano di fronte. All'interno della loro massa caotica esisteva una manovra organizzata, anche se il movimento avveniva secondo il costume laztebo fra urti e spintoni, con piccole risse che esplodevano improvvise coinvolgendo quelli che si trovavano in prima fila e quelli che volevano venire avanti, semplicemente a godersi lo spettacolo incuranti dei rischi ai quali si esponevano, oppure per un preciso scopo tattico del quale solo in pochi erano consapevoli.

Già da alcuni minuti le baliste imperiali aprivano vuoti subito riempiti nello schieramento laztebo quando da esso riuscì ad affacciarsi la bocca di uno di quei giganteschi tubi di fuoco, così grandi da venire montati su ruote per poter essere trasportati, che avevano fatto la loro apparizione nella battaglia di Irriz. Subito ne uscì una vampata rossastra, accompagnata da una nuvola pestilenziale di fumo nero e appiccicaticcio, mentre un sasso volante largo un palmo e mezzo veniva scagliato velocissimo contro i nani picchieri. Il proiettile toccò terra davanti ai nani spruzzandoli di zolle di terra secca, rimbalzò nell'aria sopra le loro teste e centrò in pieno volto uno dei balestrieri schierati alle loro spalle spappolandogli il cranio. Brandelli d'osso e di sangue volarono in aria mentre i laztebi che avevano assistito al lancio e al suo effetto lanciavano altissime grida di entusiasmo.

Altre bocche di giganteschi tubi di fuoco si affacciavano intanto senza alcuna regolarità nella prima fila lazteba, lanciavano i loro sassi volanti e poi venivano di nuovo arretrati per venire predisposti per una nuova magia di fumo e di fuoco. Intanto qua e là e sempre più fitti comparivano in prima fila laztebi armati di grandi scudi di legno rettangolari dipinti di verde marcio con grossi cerchi irregolari di un celeste sporco. Gli scudi, tutti diversi l'uno dall'altro anche se simili nella forma e nella misura, coprivano quasi del tutto la figura dei laztebi che li sorreggevano.

Lo scambio di colpi fra i balistieri alternati allo schieramento dei nani picchieri e i grossi tubi di fuoco laztebi continuò per una buona mezz'ora arrecando perdite sensi-

bili da ambedue le parti. Le magie dei tubi di fuoco avevano appestato l'aria con un fumo fetido che la brezza non era riuscita a spazzare completamente e che finì con il formare una nebbia greve e maleodorante che invadeva tutta la vallata. Intanto tutti i laztebi delle prime file erano ormai dotati dei grandi scudi di legno verdi a bolle celesti, mentre macchine dalle forme strane e dalla funzione incomprensibile si affacciavano alle loro spalle, spinte in avanti dalle retrovie attraverso passaggi aperti a fatica.

Era giunto il momento dell'assalto, che i laztebi delle prime file non potevano rimandare anche per l'immensa pressione che la massa dell'orda assiepata alle loro spalle esercitava su loro, fino a spingerli di nuovo sotto il tiro delle balestre imperiali. Dopo una salva di grandi pietre volanti più o meno sincronizzata, che abbatté una trentina di nani picchieri, i laztebi si precipitarono in avanti, riparandosi dietro gli scudi.

Dato che i bersagli erano entrati nel raggio d'azione delle loro armi, i balestrieri aggiunsero immediatamente il loro tiro a quello delle pesanti baliste, ma l'efficacia delle armi leggere si rivelò subito bassissima. Gli scudi di legno dipinto non costituivano in nessun modo una protezione contro i dardi delle baliste, che li attraversavano senza problemi schiantandoli e continuando la loro corsa mortale nelle file dei laztebi, ma riuscivano invece a bloccare le piccole quadrella delle balestre, che si conficcavano nello spesso strato di legno consumando lì tutta la propria forza di penetrazione. Qualche tiro fortunato feriva il braccio o la gamba scoperti di un laztebo protetto dallo scudo, oppure percorreva un corridoio in mezzo agli scudi stessi e raggiungeva uno dei laztebi delle file successive, che avanzava senza difese, ma la grande massa dei colpi si arrestava nei larghi pannelli di legno con schiocchi secchi e tamburellanti, che facevano da sfondo alle grida della massa che avanzava correndo.

Quando i laztebi che venivano avanti giunsero a una cinquantina di passi dallo schieramento imperiale le pive levarono all'unisono la loro musica in una lunga nota acuta, i tamburi rullarono frenetici e anche i nani picchieri si precipitarono in avanti stringendo le picche, per contrastare con il loro slancio quello degli attaccanti.

L'urto delle due masse che avanzavano di corsa l'una contro l'altra fu violentissimo; le pesanti picche dei nani

manovrate a due mani con abilità consumata si conficcarono nei corpi di quasi tutti i laztebi che formavano la prima fila del loro schieramento, e anche in parecchi della seconda, facendone strage anche se difficilmente i laztebi morivano subito per la ferita ricevuta e rimanevano a terra a tentare di strapparsi il ferro e il legno che avevano piantati nelle carni e a dibattersi nel loro sangue giallastro e appiccicaticcio. Intanto una pioggia di buchi lanciati dalle file arretrate dei laztebi si abbatteva sui nani picchieri sfigurandoli, strappando loro la carne a brandelli e lasciando spesso scoperto il biancheggiare delle ossa o il getto rosso pulsante di arterie troncate di netto.

La formazione dei nani, che resse perfettamente l'urto, era di gran lunga più solida e compatta di quella confusa dei laztebi, nella cui massa l'impatto si ripercosse come un'ondata che si fosse abbattuta sugli scogli, respingendo gli assalitori. Quelli che accorrevano da dietro però pressarono quelli davanti, costringendoli a un nuovo assalto contro la schiera dei nani picchieri, che era adesso priva di slancio e impacciata dal muro di corpi di laztebi morti o morenti che aveva davanti. Inoltre i nani dovevano riempire i ranghi lasciati vuoti dai compagni caduti, mentre quelli che erano rimasti senza picca per averla lasciata conficcata nel corpo di un nemico raccoglievano le armi abbandonate dai caduti oppure impugnavano il piccolo scudo rotondo e il coltellaccio che portavano al fianco per i combattimenti ravvicinati. Questo fece sì che l'assalto si risolvesse in una mischia generale.

Ormai tutta l'orda lazteba si era ammassata davanti alle linee dei nani picchieri, che erano riusciti ad arrestarli e non cedevano di un passo anche se dovevano sopportare una pressione enorme. In una calca fittissima decine di migliaia di laztebi riempivano il terreno pianeggiante compreso fra i due sistemi collinari di Weeralle, in mezzo ai quali i nani si erano schierati. Era venuto il momento di far scattare la trappola.

Gli specchi di virtù

Varanal aveva seguito il combattimento dall'alto del suo posto di osservazione e poteva constatare con soddisfazione come gli avvenimenti seguissero le sue previsioni. Giu-

dicando che fosse arrivato il momento fece issare sull'alto pennone che era stato innalzato alle sue spalle un ampio drappo viola, il suo colore araldico. Era il segnale che dava il via al movimento avvolgente delle truppe schierate a nord, nascoste dietro le basse colline Weeralle sul fianco destro dei laztebi.

All'inizio della manovra il fragore del combattimento in corso coprì il rullio dei tamburi e la musica degli zufoli che accompagnavano e davano il passo al movimento della schiera, ma quando la sommità del lungo sistema collinare che delimitava a nord il terreno dello scontro si animò di uno spiegamento ininterrotto di armati in marcia, il suono divenne nitidamente percepibile a tutti quelli che prendevano parte alla battaglia. L'avanzata avveniva lentamente, ma nel massimo ordine, al seguito delle bandiere e degli stendardi multicolori inerti lungo le aste che li sorreggevano, raramente animati da un refolo di brezza in quella giornata quasi senza vento.

I laztebi si resero conto della gravità del pericolo che li sovrastava con sorprendente rapidità e reagirono con prontezza, sforzandosi di impedire agli imperiali di imbottigliarli nella piccola pianura dove si trovavano, troppo accalcati per poter combattere efficacemente su due lati.

Due colonne di laztebi, una a piedi e una a dorso di guz, si lanciarono all'attacco su per il dolce pendio delle Weeralle dalle quali il grosso dell'armata imperiale stava scendendo per prenderli di fianco.

La colonna montata procedeva più spedita, le tozze e robuste zampe dei guz risalivano svelte il pendio, portando sul dorso laztebi dagli ampi bragoni rosso scuro, giallo sporco e celeste spento, molti dei quali indossavano anche lerci giabbetti dai colori diversi. I guzieri agitavano le loro scimitarre dalla larga lama con la doppia punta e qualche guantone per il lancio dei buchi. Il tiro serrato degli arcieri che erano distribuiti lungo tutta il fronte dell'armata imperiale non riuscì a frenare lo slancio che consentì loro di abbattersi su di uno dei contingenti di contadini inquadrati dal reggente per aumentare il ridotto organico del proprio esercito.

Erano uomini armati in maniera improvvisata con lance, picche, alabarde e qualche forcone, poco avvezzi al combattimento. Ugualmente seppero resistere al primo urto, nonostante le pesanti perdite che dovettero sopportare

e l'orrore per le ferite inflitte loro dai lanciatori di buchi. Estratti dai sacchetti iridescenti nei quali la magia li imprigionava e maneggiati solo con gli appositi guantoni, i buchi venivano scagliati da non più di dieci passi di distanza dal bersaglio. Dopo aver fluttuato nell'aria si aprivano sulla prima superficie solida che incontravano; quando finivano a terra si limitavano a scavare una piccola fossetta circolare, ma dal corpo degli uomini strappavano interi lembi di carne, lasciando scoperti gli organi interni e le ossa mozzate che biancheggiavano un attimo, prima che un fiotto di sangue riempisse la ferita annunciando un'emorragia quasi sempre inarrestabile.

I contadini riuscirono a resistere al primo urto dei laztebi, ma non al secondo, davanti al quale le loro file si aprirono lasciando una breccia nello schieramento imperiale. Lì alcune decine di laztebi spinsero subito i propri guz, incitandoli con colpi di talloni sui fianchi e forti pugni sulla testa. Ai lati del reparto di inesperti contadini si trovavano però truppe fresche, di miglior qualità militare e dal morale molto alto, che con una rapida conversione chiusero il passaggio senza quasi trovare resistenza. Quando il gruppetto di laztebi che era riuscito a sfondare si accorse di essere rimasto isolato e di non costituire altro che un facile bersaglio per gli arcieri imperiali passò di colpo dall'eccitazione per il successo appena conseguito al terrore per il pericolo cui era esposto e si dette alla fuga nella campagna. Tutti gli altri laztebi a dorso di guz furono rigettati indietro, verso la vallata gremita dai loro compagni urlanti e scalmanati che nel più totale disordine e già sull'orlo del panico tentavano senza successo di organizzare un fronte continuo per resistere al prossimo impatto con l'armata imperiale.

La colonna di laztebi a piedi non ebbe maggior fortuna di quella montata nel tentativo di rompere lo schieramento che scendeva dalle Weeralle; il suo urto si spense contro la formazione compatta di alcune compagnie di alabardieri che ricacciarono indietro anche loro senza troppa difficoltà.

Pochi minuti dopo avvenne lo scontro generale fra l'ala aggirante imperiale e il grosso dell'armata lazteba, ormai quasi completamente preda di un caos gigantesco. I laztebi si erano così ammassati dietro alla loro prima fila impegnata contro i nani picchieri che quasi non potevano muo-

versi per difendersi dagli attaccanti; il problema degli imperiali era ormai quello di avanzare oltre e sopra lo strato di cadaveri dalla pelle viscida e squamosa dei laztebi uccisi, intrisi di fanghiglia giallastra che il loro sangue fetido e appiccicoso creava mescolandosi con il terreno. Nello stesso tempo la propaggine estrema dello schieramento imperiale, che si estendeva per lunghezza oltre la massa accalcata dei laztebi, iniziava a richiudersi alle loro spalle, bloccando a est la vallata nella quale avveniva il combattimento e tagliando così al nemico l'ultima via di ritirata.

In questa situazione disperata i laztebi che erano impegnati in combattimento contro i nani picchieri, ignari di quello che avveniva alle loro spalle, continuavano i loro assalti con furore, anche se non riuscivano a guadagnare che pochissimo terreno. Anzi, anche se non erano consapevoli di quello che avveniva dietro di loro sentivano aumentare la pressione della massa accalcata alle loro spalle, che premeva per sfuggire ai colpi degli imperiali.

Intanto, spinte da inservienti che si aprivano lentamente il passo con pugni e percosse nella calca sempre più fitta, anche altre macchine da guerra del parco laztebo erano state portate avanti verso la prima linea che affrontava i nani picchieri. Si trattava di larghi pannelli di cudro, ricoperti completamente da iscrizioni minute, montati su affusti dalle ruote immense e attrezzati con un complesso e in parte demenziale sistema di ruote dentate, leve e pulegge che consentiva di orientarli. Quando le macchine giunsero a una quindicina di passi dalla linea dei combattimenti si mise freneticamente al lavoro attorno a esse, spesso impicciandosi, litigando e picchiandosi, una miriade di femmine laztebe dai bragoni rossi, con le tre coppie di tette che ondeggiavano libere dentro a giacchette, troppo strette e perciò lasciate sbottonate, così lerce che a stento se ne indovinava l'originario colore bianco.

Man mano che la loro attività progrediva e i pannelli venivano orientati sistemandosi in una posizione leggermente obliqua rispetto al terreno il vigore dell'assalto laztebo aumentava, guadagnando di ordine e determinazione. Quando tutte e sette le grandi lastre furono a posto i nani picchieri si trovarono a combattere contro avversari abili, organizzati e determinati quanto loro, e superiori per numero di almeno quattro volte. Le pive suonavano instancabili le musiche tristi e monotone delle montagne, anche se

scandite su tempi incalzanti ritmati dai tamburi, gli ufficiali incitavano i nani al combattimento e alla coesione, i ranghi rimanevano stretti, ma la massa che i nani picchieri avevano di fronte si era trasformata da un'orda disordinata in un complesso militare organizzato, disciplinato e pronto al sacrificio quanto il loro e di forza immensamente superiore.

La natura delle grandi macchine laztebe cominciò a farsi chiara: si trattava dei mitici specchi di virtù, che carpivano le doti militari dei nani picchieri e le riflettevano sugli attaccanti, così che ogni nuovo sforzo di volontà o slancio di dedizione dei nani veniva immediatamente trasferito anche ai laztebi, in uguale intensità, privandolo di fatto di ogni efficacia se non rendendolo addirittura controproducente.

La situazione divenne presto insostenibile. Il crollo fu repentino e totale: le pive cessarono insieme ai tamburi di suonare e tutti i nani picchieri si dettero alla fuga, preceduti dai loro ufficiali e dai portabandiera con le insegne dei reparti, che non le abbandonarono, così come i nani non lasciarono le proprie armi.

Sotto lo sguardo disperato di Varanal la parte più solida e fidata del suo esercito sembrava andare in pezzi. Con essa svaniva la speranza di una vittoria che era sembrata ormai sicura e tutto quello che il reggente si aspettava di ottenere da essa.

I laztebi non si lanciarono subito all'inseguimento dei fuggiaschi. La fuga dei nani aveva privato le loro prime linee della compattezza e dell'ordine che gli specchi di virtù avevano tratto dai ranghi imperiali e riflesso sugli attaccanti fino a quel momento. Inoltre la naturale ferocia dei laztebi li spinse, ora che se ne presentava l'occasione, ad accanirsi con furore sui corpi dei nani caduti e rimasti alla loro mercé. Soprattutto su quelli dei feriti che non erano riusciti ad allontanarsi con i compagni. Era tutto un colpire e tagliuzzare, una caccia feroce alle orecchie sinistre dei nani caduti, vivi o morti che fossero, con le quali fare collane alle quali i laztebi attribuivano un valore immenso. Qualche corpo veniva lanciato in alto per essere ripreso al volo sulla punta delle picche raccolte dal terreno.

I più intraprendenti dei laztebi si lanciavano avanti, verso i nani in fuga, ma solo per raggiungere un ferito che non riusciva a correre alla velocità dei compagni e perciò

rimaneva indietro diventando una facile preda sulla quale scatenare giochi di crudeltà.

La massa dell'orda premeva però alla spalle delle prime file laztebe, che si stavano godendo i frutti della vittoria, e le spingeva in avanti, oltre la zona dove giacevano le vittime del feroce corpo a corpo con i nani picchieri.

I laztebi non erano avanzati di molto quando dovettero assistere a uno spettacolo del tutto inatteso: i nani picchieri stavano infatti eseguendo l'arresto kantotiano, la disperata manovra che il loro mitico comandante Kantot aveva inserito nel loro addestramento più di cent'anni prima. Senza mai essere stato effettuato in battaglia, l'arresto kantotiano veniva segretamente provato nei cortili delle caserme palazzo due volte l'anno, in occasione degli equinozi, durante le grandi feste dei nani.

Dopo essere fuggiti per un centinaio di passi gli ufficiali dei nani si fermarono tutti lungo la stessa linea a distanze regolari, indicando con il braccio teso la posizione che il loro reparto avrebbe dovuto assumere. Vicino a loro si sistemarono in fretta gli alfieri, i tamburini e i suonatori di piva, che ripresero a trarre dai loro strumenti una musica guerresca dal ritmo ferocemente incalzante. Il frutto di una disciplina ferrea, di un addestramento costante, di tradizioni radicate in un passato lontanissimo e di una assoluta fedeltà all'Impero si concretizzò nelle linee colorate dalle giacche dei nani picchieri che con velocità incredibile si formavano dal disordine nel quale erano confuse e mischiate un attimo prima. Con regolarità geometrica si riempirono i larghi vuoti che esistevano nei ranghi e presto lo schieramento, anche se meno profondo, fu di nuovo compatto come all'inizio della battaglia e pronto ad assorbire un nuovo urto laztebo.

Dietro i nani cominciarono a disporsi anche alcuni balestrieri, confortati dalla solidità evidente della formazione ricostruita. Le baliste erano invece inevitabilmente perdute, e i loro equipaggi dispersi. Nella loro avanzata tumultuosa i laztebi rovesciavano e incendiavano le pesanti macchine.

Con rinnovato entusiasmo la massa lazteba arrivò davanti allo schieramento dei nani picchieri e ancora una volta dovette fermarsi. Di lì i laztebi non sarebbero passati, alle loro spalle la strage continuava. Varanal quasi non credeva ai propri occhi mentre scopriva che il valore e la ca-

pacità di combattere dei nani erano stati capaci di raddrizzare una situazione che appariva compromessa. Dalla disperazione il reggente passava di nuovo alla gioia e alla speranza, i sogni che aveva temuto fossero svaniti per sempre riprendevano forma.

Il pericolo di un rovescio degli imperiali non era stato però scongiurato del tutto. L'arretramento dei nani aveva infatti spezzato il loro collegamento con i reparti che li proteggevano sui fianchi: gli imperiali dell'Ultimo Difensore sulla destra e gli alabardieri dell'ala avvolgente sulla sinistra. I primi furono pronti a muoversi di conserva ai nani picchieri e riuscirono a tamponare la falla: non altrettanto seppero fare gli alabardieri. I due lati della grande L che imprigionava l'orda lazteba si erano aperti nel delicato punto del vertice. Nello spazio che si era creato sgorgava una fiumana di laztebi urlante che verso quel punto era incalzata e spinta dalle forze stesse della battaglia. Era l'unica via rimasta ai laztebi per sfuggire all'accerchiamento.

La breccia si allargava rapidamente; il secondo reggimento dei nani picchieri, che si trovava alla sinistra dello schieramento difensivo appena ricostituito fu presto costretto ad arretrare, mentre il reparto di alabardieri con il quale era collegato prima dell'arretramento della posizione era ormai sul punto di essere completamente annientato.

Varanal decise che era venuto il momento per lanciare nella battaglia le ultime riserve di cui disponeva: i guzieri e la sua guardia personale. Avrebbe comandato lui stesso la carica destinata a decidere la giornata chiudendo la falla che rappresentava l'ultima speranza di salvezza per i laztebi. Per rendere certo il successo della manovra indossò la corona imperiale e impugnò gli altri simboli della regalità, il mondo e lo scettro, costruiti in un giorno e collegati in una notte agli incantesimi che garantivano le fortune dell'Impero. La loro partecipazione al momento decisivo della battaglia avrebbe avuto il duplice effetto di assicurare la vittoria e di certificarne un'indiscutibile autenticità.

I guzieri furono organizzati in una formazione a cuneo, la cui punta era formata dagli imperiali della guardia personale del reggente, al centro della quale si dispose Varanal stesso.

Al suono chiaro delle lunghe trombe che accompagnavano sempre i guzieri in combattimento per comunicare

gli ordini, la massa montata avanzò verso la torma di laztebi che si allargava oltre la breccia aperta. Le zampe dei guz si mossero prima lentamente, poi presero velocità in modo da accumulare forza da scaricare sul nemico al momento dello scontro. Gli imperiali della guardia personale del reggente protendevano in avanti le loro lunghe spade dalla lama scintillante, i guzieri impugnavano saldamente le robuste lance da impatto di solido legno di noc.

Una debole luminosità azzurrina, che la giornata nuvolosa aiutava a percepire, si allargava dalla persona di Varanal e dai simboli della regalità che portava, fino ad avvolgere tutta la formazione montata su guz, che si abbatté sui laztebi con forza tremenda. Anche dopo il primo impatto il cuneo di uomini armati continuò ad avanzare senza diminuire la velocità della corsa, tanta era la sua foga e tanto poca la resistenza che i primi laztebi capitati sul suo cammino sembravano riuscire a opporgli. Molti di loro non provavano neppure a contrastare gli imperiali, ma tentavano piuttosto di fuggire, per venire di nuovo sospinti verso di loro da altri laztebi incalzanti, che si precipitavano nella breccia sospinti a loro volta da tutta l'orda lazteba che da quel piccolo passaggio nello schieramento nemico cercava di scampare al totale annientamento.

Gli imperiali colpivano i laztebi che li circondavano con le lame delle loro lunghe spade e ne facevano strage senza praticamente subire perdite; la foga della carica si esaurì solo dopo che il cuneo si fu conficcato in profondità nella calca dei laztebi. I suoi vertici estremi quasi raggiungevano i reparti che combattevano ai lati della breccia. Adesso un piccolo sforzo era sufficiente per richiuderla completamente e condannare senza appello i laztebi alla strage.

La magia evocata da Varanal portando nel cuore della mischia le insegne della regalità si preparava però a rivoltarsi contro di lui; la sua legittimità a suscitare la potenza degli incantesimi che sostenevano l'Impero non era limpida e anche gli strumenti che stava usando non erano perfetti. Una sola notte, per di più con le due lune calanti, non è un tempo sufficiente per ricollegare alla perfezione tre oggetti di ghertone appena fabbricati a un'architettura magica creata da centinaia di maghi in secoli di applicazione.

Le laztebe addette agli specchi di virtù non avevano abbandonato le loro attrezzature. Sebbene ormai da troppo

lontano, continuavano nei loro tentativi di orientare le grandi lastre di cudro coperte di iscrizioni minute in modo da catturare le virtù degli imperiali e rifletterle sui laztebi. Non appena scorsero la luminosità azzurrina, di evidente natura magica, che avvolgeva la formazione montata su guz, le laztebe si affrettarono subito sugli ingranaggi e sulle leve per catturarne la potenza con i loro attrezzi. Due specchi in particolare furono rivolti verso Varanal e vennero inondati dalla luminosità emanata dalla sua persona e dai simboli della regalità. Non appena catturata la luce, gli strumenti la riflessero verso la sua sorgente, innescando, anche se involontariamente, una violenta circolazione magica. Scariche di luce bluastra, accompagnate da lampi arancioni, corsero nell'aria fra gli specchi e il reggente, attorno al quale l'alone azzurrognolo si inspessiva, incupendosi in tonalità più scure e quasi opache.

Un attimo e ci fu un'esplosione assordante, uno schianto privo di fumo accompagnato da una luce chiarissima che si propagava nell'aria lentamente, allargandosi in cerchi concentrici. Guz furono scagliati con quelli che li montavano ancora in groppa a un'altezza superiore alle trenta braccia. Laztebi, imperiali e guzieri ebbero i corpi dilaniati dalla violenza dello scoppio; il terreno stesso fu scavato per la profondità di quattro braccia nel punto dove al momento dell'esplosione si trovava Varanal con i suoi simboli della regalità. Né di lui, né di loro rimase la minima traccia. I guz scampati, molti feriti e parecchi senza più nessuno in groppa, si lanciarono in una fuga precipitosa, incuranti degli sforzi per riprendere il controllo dei loro movimenti fatti da quelli che ancora li montavano.

Ad arginare la massa di laztebi che si precipitava nella breccia aperta nello schieramento imperiale non rimasero che una decina di imperiali della guardia personale del reggente, che, sopravvissuti all'esplosione, erano riusciti a mantenere i propri animali sotto controllo. Nulla potevano fare però di fronte alle centinaia di laztebi che dovevano affrontare; furono travolti e fatti a pezzi dai nemici, che subito si misero a lottare fra di loro per conquistare l'orecchio sinistro degli uccisi e altri trofei ricavati dai loro corpi e dai loro abiti.

Dalla breccia riaperta la fiumana lazteba, pressata alle spalle, ricominciò a scorrere impetuosa, sfuggendo all'accerchiamento e minacciando ora di prendere alle spalle i

reparti impegnati contro di lei. La drammatica scomparsa di Varanal distrusse il morale dei suoi uomini. Con le sole eccezioni dei nani picchieri e dei pochi imperiali presenti, l'unico intento di tutti quelli che avevano formato l'esercito del reggente e che fino ad allora avevano combattuto con ordine e valore, era diventato salvare la pelle, allontanandosi il più rapidamente possibile dal campo di battaglia.

A cominciare dai reparti più vicini al luogo dove l'esplosione aveva riaperto la breccia, le formazioni di alabardieri e di armigeri cittadini si disfacevano una dopo l'altra, prima ancora di venire investite sul fianco dai laztebi che ormai a migliaia erano sfuggiti all'accerchiamento e dilagavano nella campagna. I soldati si trascinavano dietro nella fuga i contadini che fino a pochi attimi prima si erano battuti con accanimento furibondo contro dei laztebi in preda al terrore.

Per parte loro, in uno dei caratteristici repentini cambiamenti di condizione emotiva, i laztebi passarono di colpo dal panico più totale al furore bellico. Quelli a dorso di guz si slanciarono con grande efficacia all'inseguimento dei fuggiaschi, che completamente sbandati trovarono ben pochi ripari alla loro furia nella morbida campagna che divide Pairzit dalle Weeralle, tra le quali la battaglia era stata combattuta e persa, e che bisognava attraversare per trovare riparo dietro le solide mura della capitale.

Le grida eccitate della folla

Keerg si accorse presto che il suo stato d'animo era ben diverso da quello dei compagni di viaggio. La principessa Halmandra, dopo le prove di forza, di carattere e di capacità di decisione che aveva fornito dando il via all'impresa, si era chiusa sempre di più in una malinconia preoccupata, aggravata dalla stanchezza dovuta alle fatiche e ai disagi del viaggio. Anche se di carattere forte e impetuoso, tratti caratteristici delle genti del sud, il prendere d'improvviso decisioni così gravi e rischiose le era costato un grande sforzo, al quale si aggiungevano i timori di un futuro incerto, per sé e per il giovane Erede, del cui destino di Imperatore si era assunta di fatto ogni responsabilità. Dato che la comitiva viaggiava più velocemente di quanto si muovesse-

ro le notizie nelle Terre Note, la sua mente era ancora preoccupata da quello che potevano fare a Pairzit Varanal e Qarina, dei quali ignorava la morte e che credeva avessero ancora a loro disposizione tutte le forze dell'Impero. Avrebbero riconosciuto all'Erede i suoi diritti?

Pensieri simili agitavano anche l'animo di Urgonek. L'intelligenza non era la sua principale virtù; quando aveva deciso di seguire i fuggiaschi aveva agito d'impulso, ascoltando quello che gli suggerivano il senso dell'onore e la devozione per il cugino scomparso, padre dell'Erede, più che per l'Erede stesso, un ragazzo che praticamente non conosceva. Adesso non gli sfuggiva la situazione nella quale si trovava, avendo rotto di fatto i rapporti con la propria famiglia, il cui capo era adesso Varanal, per mettere il proprio destino nelle mani di persone alle quali era legato molto superficialmente, come la famiglia di Halmandra.

Il Custode che comandava gli imperiali di scorta era preoccupato per la gravità del compito che si era trovato improvvisamente sulle spalle e per la scarsità delle forze di cui disponeva per portarlo a compimento. Gli pareva quasi incredibile che l'Erede dell'Impero, sua madre e i preziosi simboli della regalità si trovassero in cammino in un territorio insicuro, come l'incontro con la banda e lo spettacolo dell'armata laztebe avevano dimostrato, sotto la protezione di appena una ventina di uomini. A questo si aggiungeva il peso della responsabilità di aver contribuito in parte notevole a creare quella situazione accettando la richiesta di Halmandra, dato che di ordine non si poteva parlare, di scortare lei e l'Erede nella fuga da Pairzit.

Gli imperiali della guardia personale condividevano l'inquietudine del loro comandante ed erano inoltre affaticati dai massacranti turni di esplorazione e di guardia che il loro numero esiguo rendeva necessari.

L'Erede sembrava invece meno provato dall'esperienza che stavano vivendo. La fatica di dodici ore al giorno, e a volte anche di più, passate a dorso di guz non lo risparmiava e faceva sì che al tramonto, con le membra indolenzite, si addormentasse immediatamente di un sonno pesante. Ma tutto questo valeva bene la libertà di cui godeva dalla vita di corte con le sue cerimonie e soprattutto con la soffocante atmosfera luttuosa che regnava a palazzo imperiale dopo la morte di suo padre, che si era se possibile ulteriormente incupita con l'aggravarsi della malattia e poi

con la scomparsa di suo nonno. Si trattava di dolori che il giovane aveva vissuto intensamente, ma la sua era un'età nella quale la vita voleva avere il sopravvento in ogni situazione e l'andare in cerca di nuove esperienze e avventure era il modo migliore per lasciarsi indietro le tristezze del passato, anche recentissimo.

Il giovane apprezzava molto la compagnia di Yorot-Yorot, che spesso stava in groppa al guz a fianco del suo, montando nel modo buffo dei nani dovuto alle gambe corte, e gli raccontava le storie dei nani picchieri, delle grandi campagne militari del passato, in paesi strani e lontani, e delle tante battaglie che avevano combattuto e vinto in nome dell'Impero. Anche a Keerg piaceva ascoltare queste storie, raccontate in maniera più vivace di quella a cui si era abituato quando studiava il passato dell'Impero al castello di Oxiana. Gli piaceva soprattutto sentire dal nano la narrazione di episodi che gli erano noti e dei quali Yorot-Yorot raccontava una versione nuova e diversa, nella quale quasi sempre il ruolo dei protagonisti era impersonato dai nani picchieri e non dagli imperiali, come a Keerg avevano insegnato a Oxiana.

Il più delle volte però Keerg lasciava correre i propri pensieri, che erano quasi tutti allegri, nonostante si trovasse a vivere in prima persona uno dei momenti più delicati dello storia dell'Impero e fosse perfettamente cosciente di quello che stava accadendo. La cosa più importante per lui restava un'altra: anche se seguiva una strada più lunga di quella prevista, stava andando verso il bivio dove aveva visto Damatria per l'ultima volta. Sentiva la sacca del mago Randan'Va, dalla quale non si era mai separato dal momento nel quale l'aveva ricevuta, rimbalzargli sulla spalla sinistra al ritmo dell'andatura del guz, con la forma piatta del largo vassoio sul quale avrebbe eseguito l'incantesimo dell'ultima volta per sapere come ritrovare la donna che amava.

E poi aveva sempre provato grande piacere a viaggiare, soprattutto in paesi mai visti prima, e la deviazione alla quale erano stati costretti dalla presenza dell'armata laztebа lo aveva portato in una regione che non conosceva.

Dopo un paio di giorni senza niente di notevole da vedere, durante i quali avevano attraversato solo campi di mecar in attesa dell'aratura di primavera, distesi a perdita d'occhio su di un panorama di morbide colline, il paesag-

gio aveva cominciato a cambiare e a farsi più aspro. I fianchi delle colline erano diventati più ripidi e, nei pendii meglio esposti a sud dove il calore del sole era più intenso, erano comparsi i filari di buc. Si tratta di una pianta dai frutti sugosi che vengono spremuti per dare un liquido che, lasciato riposare e poi filtrato più volte, si trasforma in un sidro chiarissimo, con il quale è uso concludere i pranzi fastosi delle tavole più raffinate dell'Impero.

Gli abitanti della regione bevono però con piacere anche la semplice spremitura del frutto non appena colto, quando è ancora di un rosso vivace e non ha assunto quelle sfumature rugginose che cominciano ad apparire poche ore dopo il distacco dalla pianta quando la bevanda ottenuta con la spremitura diviene amarognola.

L'impressione sempre più netta di non essere inseguiti accompagnata dalla fine delle poche provviste che si erano portati da Pairzit aveva indotto la comitiva a un atteggiamento di maggior apertura nei confronti degli abitanti della regione che attraversavano. Questo aveva permesso a Keerg di apprezzare la bontà del sidro di buc in tutte e due le sue forme. Dopo le prime notti passate all'addiaccio e seguite da risvegli con il corpo dolorante e infreddolito, avevano cominciato a chiedere ospitalità nei cascinali fortificati che incontravano al tramonto, cercando comunque di mantenere il segreto sull'identità dell'Erede e di sua madre.

Data l'esiguità della scorta e le condizioni di vestiario e di spossatezza fisica dei viaggiatori, non fu difficile mantenere l'anonimato, tranne in una occasione. Un piccolo dignitario di campagna al quale si erano rivolti per chiedere ospitalità aveva infatti una costante frequentazione con la capitale, proprio per via del sidro di buc, le cui consegne era solito accompagnare di persona a Pairzit, dove si seppe poi amava anche passare quanto più tempo poteva. Il dignitario preferiva di gran lunga la vivacità della vita sociale nella capitale a quella della campagna nella quale viveva.

A lui non potevano sfuggire le insegne della guardia personale dell'Imperatore, neppure se coperte da uno spesso strato di polvere, e quasi subito riconobbe anche i tratti esotici di Halmandra. Da questa scoperta seguì una grande serata per tutta la comitiva e per i loro ospiti.

Appena resosi conto di chi fossero i visitatori che aveva accolto, il signorotto mise immediatamente a disposizione degli ospiti illustri le stanze migliori del suo palazzotto,

sfrattandone i membri della propria famiglia, e si dette da fare per organizzare la più ricca cena che potesse imbandire nelle poche ore di tempo di cui disponeva. Fece tirare il collo a decine di quagliotti e abbattere diversi doglioni, dei quali furono serviti solo i cosciotti preparati nelle maniere più diverse, dall'arrosto sulla brace, alla lenta stufatura nel succo di buc, fino alla cottura al forno sotto uno strato di bacche scure delle montagne.

Alla tavola, allietata dal canto e dalle danze di alcuni contadini accompagnati dai loro strumenti tradizionali, fra i quali una citara lunga dalla quale una ragazzotta rubizza traeva melodie dolcissime, Halmandra concesse al signorotto di sedere alla sua sinistra, mentre alla destra stava l'Erede, e questo costituì per il notabile di campagna un onore che lo lasciò senza parole e che avrebbe fatto di quella giornata, se ancora ce ne fosse stato bisogno, la più importante della sua vita. Avrebbe continuato a parlarne in ogni occasione finché ne avesse avuto il fiato.

Molte botti di birra verde di mecar furono aperte, ma vennero anche stappate decine di bottigliozze di sidro di buc, che cominciò a essere servito ben prima della fine del pasto.

La festa durò a lungo nella notte, e anche se questo costrinse la comitiva a ritardare di un paio d'ore la partenza la mattina successiva, con grave preoccupazione del Custode che comandava gli imperiali di scorta, tutti ne trassero un grande piacere. Questo era dovuto anche alla conferma della solidità del rapporto di affetto esistente fra la famiglia imperiale e gli abitanti delle Terre Note.

Non c'era comunque tempo da perdere e il viaggio riprese con qualche rimpianto per la splendida accoglienza ricevuta, anche se questa era stata pagata con il fatto di essere riconosciuti. Per evitare il rischio di imbattersi nei laztebi, che era molto maggiore di quanto loro stessi immaginassero, la comitiva si spinse quanto più possibile a sud-ovest, verso terre sempre più elevate, nelle quali i campi di mecar scomparvero e anche i filari di buc si fecero più rari.

A indicare la strada era Yorot-Yorot, infatti si stavano avvicinando alle terre dei nani, dove lui era nato e dove tornava con regolarità per incontrare amici e parenti e per arruolare nuove reclute per il suo reggimento di picchieri. Il grande altipiano dove viveva il popolo dei nani costitui-

va parte integrante dell'Impero, ma godeva di uno statuto assolutamente particolare. I nani avevano una loro regina che governava il suo popolo in un'autonomia praticamente assoluta, anche se formalmente in nome dell'Imperatore. I rapporti con le altre regioni delle Terre Note si basavano sul rifornimento che esse garantivano ai nani di tutto quello che sull'altipiano non si poteva coltivare, soprattutto la zeo che cresceva solo in terre semideserte e sabbiose, e immensi carichi di birra verde di mecar. In cambio di questo i nani fornivano i reggimenti di picchieri che da tempo immemorabile costituivano le truppe scelte dell'armata imperiale.

Per il resto avvenivano solo piccoli scambi di manufatti caratteristici delle montagne, soprattutto giocattoli e orologi a cucù, che venivano barattati con gli abitanti delle regioni più vicine con formaggio e con altri generi alimentari dei quali i nani erano ghiotti.

L'itinerario della comitiva passò fin sotto i ripidi contrafforti dell'altipiano dove viveva il popolo dei nani, in quella zona dalla quale partivano i ripidi sentieri, in inverno bloccati dalla neve, attraverso i quali nei mesi caldi era possibile raggiungerlo.

Né l'Erede, né Keerg avevano mai visto vere e proprie montagne; rimasero molto impressionati da quelle pareti scoscese di roccia nuda, delle quali le nuvole basse impedivano se non a tratti di scorgere le sommità coperte di neve. Li colpì anche il silenzio nel quale erano avvolti quei luoghi, un silenzio quasi sacro, rotto dai boati lontani delle frane e delle slavine provocate dal disgelo. La strada che percorrevano si era ristretta via via che salivano, fino a trasformarsi in poco più di un largo sentiero sul quale potevano camminare a stento due guz affiancati. Si snodava con continue giravolte in un rado ma immenso bosco di troffi altissimi, dai cui tronchi si staccavano irregolarmente ciuffi rigogliosi di fogliame, come dei cespugli incollati a caso su dei pali infissi nel terreno.

Raramente la vista si apriva, di solito all'improvviso dopo una svolta o un tratto particolarmente ripido, e scopriva verso l'alto o verso il basso ghiaioni e pareti di roccia. Allora, inconsapevolmente, i viaggiatori tiravano le briglie dei propri guz per rallentare il passo e ammirare il panorama. Poi riprendevano la marcia regolarmente, il rumore

dei passi degli animali attutito dal tappeto di foglie marcite e di muschio sul quale il sentiero si snodava.

Trascorsero cinque giorni e quattro notti nel grande bosco ai piedi delle montagne. Tre giorni furono spesi per salire fino alla forcella che apriva la via del sud e altri due furono necessari per discenderne e tornare alla pianura fertile. Dormirono ammassati in casette di tronchi e nelle stalle attigue, stringendo anche i guz a fianco dei doglioni che ruminavano indifferenti. Non appena riconoscevano Yorot-Yorot gli abitanti del bosco si affrettavano felici e premurosi a fornire tutta l'ospitalità di cui erano capaci, e non fecero mai domande su quelli che erano con lui. Halmandra del resto sembrava apprezzare le semplici premure di cui era oggetto più che rimpiangere le comodità lasciate a Pairzit. La sua nascita ai bordi del deserto ne aveva fatto una donna capace di apprezzare l'essenziale di quello che la vita offriva.

Al bosco fece seguito una collina aspra e piuttosto brulla e poi di nuovo i campi di mecar. Infine anche questi cessarono per far posto alle coltivazioni di tub, la cui tenera piantina cominciava in quella stagione a spuntare dalla terra ed era ancora di un rosa chiarissimo, in attesa di assumere il colore rosso abbagliante che ne avrebbe segnalato la completa maturazione.

Fu ai bordi di un campo di tub che la comitiva si trovò a incrociare un gruppo di soldati a dorso di guz che recavano le insegne del signore di Trannarit, la città dei due ponti.

Il viaggio, durato quasi venti giorni, stava arrivando alla sua conclusione.

Quando il comandante del drappello si rese conto di aver incontrato Halmandra e l'Erede si mise immediatamente a loro disposizione e aggiunse i suoi uomini agli imperiali della scorta nell'ultimo tratto di strada che ancora li separava da Trannarit. La principessa non tentava neppure di nascondere la propria commozione, era finalmente tornata a casa, era di nuovo in mezzo a persone amiche che avrebbero difeso con tutte le forze i diritti suoi e soprattutto quelli dell'Erede. Aveva portato a termine la missione che si era data: non permettere che suo figlio venisse privato della dignità imperiale. Lacrime di gioia le scendevano lungo il volto, scoprendo righe più chiare sulla pelle coperta dalla polvere della giornata di viaggio.

Il sollievo era evidente nelle espressioni di tutti i compo-

nenti del piccolo seguito dell'Erede, solo Keerg si trovava a non condividere pienamente il sentimento comune. Il suo viaggio non era finito e si avvicinava un nuovo imbarazzante momento delle spiegazioni, nel quale avrebbe dovuto manifestare in maniera esplicita la sua intenzione di proseguire il cammino oltre Trannarit. Si domandava come la principessa avrebbe accolto le ragioni, per lui assolutamente inoppugnabili, del suo cuore.

Giunsero a Trannarit che il sole era appena tramontato, ma la luminosità persistente nell'aria consentiva di distinguere perfettamente le forme della città addossata al fiume Hozid, uno dei due maggiori corsi d'acqua delle Terre Note, poco adatto alla navigazione a causa delle secche e delle rapide che ne rendevano il corso insidioso, ma difficile da guadare per l'immensa portata del suo largo letto. Questo rendeva preziosi i due ponti di Trannarit, e ricca la città che ne aveva il controllo.

Per raggiungere la porta che si apriva nei possenti bastioni di mattoni cotti al sole del deserto che difendevano la Trannarit settentrionale, la maggiore, edificata attorno alle teste nord dei due ponti, era necessario attraversare un immenso accampamento di mercanti. Essi non perdevano l'occasione di effettuare scambi e baratti di ogni tipo, mentre si preparavano a passare la notte in quel luogo reso sicuro dalla guarnigione della città. Alcuni trovavano addirittura conveniente piazzare lì tutta la propria merce e tornare direttamente a nord, senza proseguire il viaggio verso i mercati meridionali e soprattutto senza pagare la ventesima di pedaggio per passare il ponte. Contrattazioni altrettanto vivaci avvenivano anche davanti alla porta della piccola Trannarit meridionale, sorta a protezione della testa sud dei due lunghissimi ponti.

Il corteo di uomini armati a dorso di guz che sul far della sera attraversava il grande accampamento sollecitò la curiosità dei viaggiatori e dei mercanti accampati più vicino alla strada, in quel tratto larga e lastricata di pietre. I più sospendevano conversazioni e mercanteggiamenti per voltarsi a guardare quelli che passavano a dorso dei guz stanchi per la giornata di viaggio. Si domandavano chi fossero quel giovane e quella bella donna, con gli abiti coperti dalla polvere di un lungo cammino, che disponevano di una scorta della quale facevano parte anche numerosi imperiali.

A duecento passi dalla porta di Trannarit qualcuno finalmente riconobbe Halmandra e gridò il suo nome. Altri lo ripeterono e quasi subito anche l'Erede venne riconosciuto. Da tutto l'accampamento uscì allora una folla festante che si accalcò lungo la strada acclamando la famiglia imperiale. L'Erede cominciò a rispondere ai saluti, prima incerto, poi con gesti sempre più ampi e sicuri del braccio destro, ai quali la folla rispondeva con applausi e grida d'entusiasmo. Qualche donna protese verso di lui il figlioletto, in mezzo alle mani che si allungavano per sfiorare le sue vesti, o anche solo la groppa dell'animale che montava.

Gli imperiali più prossimi al giovane gli aprivano la strada verso la grande porta e tenevano indietro la folla che si stringeva attorno a lui, sforzandosi di essere meno bruschi possibile. Era evidente infatti che si trattava di un omaggio spontaneo e che l'Erede gradiva molto la devozione che quella gente gli manifestava. Aveva raccolto le briglie del guz e lo costringeva a un passo lento; si sporgeva dall'animale a destra e a sinistra, rispondendo alle acclamazioni e ai saluti e sfiorando le mani protese verso di lui. Riuscì persino ad accarezzare due o tre dei bambini che con qualche rischio le madri continuavano a tentare di far arrivare alla sua portata.

Occorsero parecchi minuti per coprire l'ultimo tratto di strada; infine l'Erede giunse alla porta, i cui battenti erano stati spalancati per accogliere il suo arrivo. Dopo un primo momento di esitazione anche gli uomini di guardia sulle mura di Trannarit avevano capito chi stava arrivando e agivano di conseguenza. Si era corsi ad avvertire il padre di Halmandra e intanto ci si preparava ad accogliere lei e il figlio con tutti gli onori.

Prima di varcare la soglia della città e di scomparire alla vista di quelli che lo acclamavano, l'Erede fermò il suo guz e lo fece voltare in modo da trovarsi di fronte alla folla entusiasta e poterle rivolgere un ultimo ampio gesto di saluto. Le grida eccitate coprirono sia lo schiocco della balestra che il ronzio del quadrello che colpì l'Erede poco sotto lo sterno, conficcandosi profondamente. Il giovane strabuzzò gli occhi e si accasciò con un flebile lamento, mentre un sottilissimo rivolo di sangue gli compariva sul lato sinistro delle labbra.

Gli avvenimenti che seguirono furono rapidi e concitati.

Alcuni imperiali si precipitarono, insieme a quasi tutti i soldati del signore di Trannarit che erano presenti, nella direzione dalla quale il proiettile sembrava essere stato scagliato. Trovarono quasi subito, abbandonata sul terreno, una splendida balestra di precisione, un'arma di grande valore fabbricata sicuramente da qualche abilissimo artigiano di Pairzit. Dell'attentatore invece non erano rimaste che poche tracce di passi che si allontanavano nella polvere e quasi subito si confondevano nelle migliaia di orme lasciate sul terreno dell'accampamento da una folla continuamente in movimento.

Sforzando gli occhi nel buio che infittiva, gli imperiali ebbero l'impressione di scorgere un'ombra allontanarsi e scomparire nel labirinto di tende e di carri che si estendeva per centinai di passi ai bordi della strada. Ugualmente si slanciarono in quella direzione, ma erano senza speranze. Il balestriere assassino era uno specialista, aveva aspettato l'ultimo momento utile per scagliare il suo quadrello in modo da poter sfruttare al meglio il favore del buio per fuggire.

Le rocce aguzze di Smara

L'Erede, esanime ma ancora in vita, venne portato a braccia in città, nel palazzo del padre di Halmandra, che non avrebbe mai immaginato di rivedere la figlia in un'occasione così triste.

Spezzata dal dolore la principessa seguì il trasporto del figlio fino a una stanza riservata agli ospiti di grande riguardo, negli appartamenti signorili del palazzo, dove il corpo inerte dell'Erede fu adagiato sopra un grande letto dalla coltre verdolina. Lei sedette accanto al giovane disteso, che respirava lentamente con un rantolo leggero, gli prese una mano e la strinse fra le sue. La sentì gelida. Intanto già si affacciavano sulla porta sorvegliata da due imperiali i primi maghi della salute, che erano stati convocati con la massima urgenza al capezzale del ferito.

Dopo una lunga visita i maghi emisero il loro sconsolato responso: per il livello del loro sapere la vita dell'Erede era con ogni probabilità perduta. Questo non tanto per la gravità della ferita; anche se il quadrello era penetrato a fondo non sembrava aver toccato nessun organo vitale e

potenti incantesimi di guarigione avrebbero quasi con certezza indotto il rimarginarsi della lesione. Il vero pericolo derivava dal fatto che la punta del quadrello era stata intinta subito prima del lancio nel sangue infetto di magodnar, la feroce belva delle montagne di ghiaccio dell'est, che era quasi impossibile da catturare. Nelle sue vene scorreva una sostanza così dannosa per l'uomo che la più piccola intrusione risultava il più delle volte fatale. Il potentissimo veleno aveva già iniziato a esercitare sul giovane il suo lento ma inesorabile effetto aggredendone il sangue, che dal momento del contatto aveva cominciato a perdere vigore. Lo avrebbe perso sempre di più fino a trasformarsi in un liquido quasi trasparente, incapace di far circolare la vita nelle membra.

L'orrore si sparse in tutta la corte e nel piccolo seguito dell'Erede quando si seppe l'esito dell'analisi sulle ferite effettuata dai maghi della salute. A questa terribile notizia si aggiungeva nei nuovi arrivati lo sconcerto dovuto a ciò che via via venivano a sapere su quanto era avvenuto dopo la loro partenza a Pairzit e alle Weeralle. A Trannarit si era infatti venuti a conoscenza della morte di Qarina, dei tumulti avvenuti nella capitale, e poi della battaglia contro l'armata lazteba e della disfatta degli imperiali alcuni giorni prima che vi arrivasse l'Erede. Queste notizie erano giunte seguendo la via più breve: erano state recate al sud da alcuni scampati al rovescio, che si erano trovati all'estremità orientale dello schieramento imperiale al momento della rotta. Si erano salvati fuggendo lontano dai laztebi il più velocemente possibile e non si erano fermati fin quando non erano arrivati al riparo delle mura di Trannarit.

Ai loro racconti, alle testimonianze dirette di chi aveva combattuto la battaglia e ricordava di aver assaporato prima il gusto di una vittoria che sembrava già conseguita e poi quello amarissimo di una sconfitta rovinosa, se ne aggiungevano altri, più incerti e frammentari, ma utili ad allargare le dimensioni del quadro di quello che era avvenuto nella capitale e nei suoi dintorni in quelle giornate frenetiche e luttuose. Barattatori, giunti a Trannarit dal nord, assicuravano che l'armata lazteba era rimasta alcuni giorni sul campo di battaglia ad accanirsi sulle salme dei caduti e sui corpi dei feriti, poi si era mossa alla volta di Pairzit, che aveva posto sotto assedio, anche se pareva improbabi-

le che i laztebi riuscissero ad aver ragione delle sue mura possenti.

Nonostante la sicurezza che le fortificazioni davano agli abitanti della capitale la loro vita si era trasformata comunque in un incubo, dato che i laztebi che circondavano Pairzit trascorrevano la maggior parte del tempo torturando i prigionieri catturati in battaglia, per il semplice gusto di assistere alle loro sofferenze e di ascoltarne le grida di dolore, che provocavano in loro grandi scoppi di ilarità. Giorno e notte a Pairzit si era costretti a udire le urla disperate di quei disgraziati.

Il racconto degli eventi che si erano susseguiti a Pairzit, prima della tragica battaglia delle Weeralle, e che avevano portato al potere il solo Varanal fece intuire a Urgonek e a Yorot-Yorot i motivi, o almeno la meccanica dell'attentato effettuato ai danni dell'Erede. Evidentemente chi aveva armato la mano che aveva ucciso Qarina, fosse proprio Varanal o invece un suo sostenitore privo di scrupoli, aveva deciso di eliminare ogni suo possibile rivale sulla strada del trono imperiale. Non appena aveva saputo della partenza dell'Erede da Pairzit, aveva intuito quale sarebbe stata la meta del suo viaggio e aveva inviato in fretta un sicario a Trannarit, con il compito di ucciderlo il prima possibile. Il sicario non si era fatto domande sul senso rimasto all'infame azione dopo la morte in battaglia di Varanal e la conseguente scomparsa di ogni sua pretesa al trono imperiale; aveva semplicemente eseguito con freddezza il suo incarico. Urgonek e Yorot-Yorot si domandarono se in quel momento il sicario non fosse in viaggio per Pairzit, nella speranza di ottenere il compenso pattuito per la morte dell'Erede.

In quelle ore di confusione e sconforto Keerg scelse come confidente Yorot-Yorot, che gli pareva la persona di maggior esperienza, di più pronto acume e di più solido carattere nel piccolo seguito dell'Erede, per affidargli le sue preoccupazioni e anche le sue speranze per una soluzione di quella situazione che appariva disperata. L'ufficiale dei nani picchieri dimostrava infatti in ogni occasione di possedere una forza d'animo e una capacità di affrontare anche i momenti più cupi senza farsi travolgere dallo sconforto molto superiori a quelle di Urgonek o del comandante degli imperiali della guardia personale dell'Ere-

de. Quanto ad Halmandra, distrutta dal dolore, era inavvicinabile.

Keerg raggiunse il nano seduto da solo davanti a un camino acceso nelle cui fiamme fissava lo sguardo. Gli chiese se poteva parlargli di una questione a suo giudizio molto importante.

— Dimmi pure — rispose Yorot-Yorot, senza distogliere gli occhi dal fuoco che gli illuminava il viso riempiendolo di riflessi. Keerg, come gli capitava spesso quando doveva fare un discorso in qualche modo complicato, non sapeva da che parte cominciare. Alla fine, dopo una lunga pausa, si decise: — Vedi Yorot-Yorot, in realtà io non ho seguito l'Erede solo per ragioni di fedeltà all'Impero. A rigore, anzi, non sono più neppure un cadetto degli imperiali, almeno momentaneamente.

Solo allora il nano volse la testa dalla sua parte e lo guardò stupito, ma non disse una parola. Aspettava il seguito della confidenza. Keerg si accorse di essersi già confuso, ma proseguì: aveva una cosa da dire e l'avrebbe detta. Come era capace di dirla.

— Insomma, sono in cerca di una persona. Di una donna.

Gli occhi del nano si allargarono in una specie di sorriso di comprensione, al quale le labbra non sembravano partecipare, anche per via della barba che le nascondeva quasi per intero. Tanto bastò per fare coraggio a Keerg, che proseguì di slancio.

— Non la vedo da più di due anni, e non so dove sia, ma ho con me una polvere magica — e si toccò la sacca che come sempre portava sulla spalla — che mi dovrebbe consentire di rintracciarla. Si tratta di un incantesimo che va eseguito nel luogo dove l'ho vista per l'ultima volta. Non è lontano: è un bivio sulla strada che da qui porta a Irriz.

A questo punto Keerg fece una pausa, domandandosi se era riuscito a spiegare bene la situazione; Yorot-Yorot ne approfittò per chiedergli: — Perché mi racconti queste cose?

Keerg si rese conto di avere trascurato l'elemento principale di quello che intendeva dire al nano.

— Damatria, la persona che cerco, non è una donna qualsiasi. È una maga, anche una guaritrice. Mi ha salvato la vita almeno due volte. Forse lei potrebbe fare qualche cosa per l'Erede che questi qua — e fece un gesto che ab-

bracciava per intero il palazzo dove si trovavano e tutta la città — non sono capaci di fare.

Il nano era già balzato in piedi.

— Potevi dirmelo subito. Partiamo immediatamente.

Keerg non aveva previsto una reazione così pronta a quello che per lui stesso non era che un pensiero vago, una possibilità remota, un'ipotesi di soluzione di problemi diversi nella quale si mescolavano i suoi desideri e le sue preoccupazioni. Si accorse invece che Yorot-Yorot aveva preso le sue parole molto sul serio e per di più intendeva partecipare in prima persona a quel tentativo estremo di salvare la vita dell'Erede.

Non si perse tempo. Mancavano ancora almeno due ore al sorgere dell'alba del giorno successivo quando le porte a nord dell'Hozid di Trannarit si aprirono per lasciar uscire dalla città Yorot-Yorot e Keerg a dorso di due splendidi guz, robusti e veloci: i migliori che fosse stato possibile trovare nelle scuderie del signore della città. L'autorità del nano era stata sufficiente perché la piccola spedizione venisse attrezzata in tutta fretta meglio che si poteva. Era stata offerta anche una scorta, ma si era deciso quasi subito che questo avrebbe rallentato la marcia e poiché ogni minuto poteva essere prezioso l'idea era stata scartata. Yorot-Yorot e Keerg apparivano peraltro in grado di difendersi benissimo da soli da ogni pericolo che si potesse presentare.

La corsa nella notte fu spedita e all'alba i due erano già parecchie migliaia di passi lontani da Trannarit, in mezzo a campi di tub appena spuntato inframmezzati qua e là da coltivazioni un po' stentate di carrone, che veniva coltivato in quella zona per la sua straordinaria resa, anche se il clima era ancora troppo freddo perché la pianta si potesse sviluppare al meglio.

Ogni ora Keerg e Yorot-Yorot smontavano dai guz e proseguivano a piedi, tenendo gli animali per le briglie, in modo da consentire loro di riguadagnare energie; ogni quattro ore si fermavano per farli riposare e perché potessero mangiare qualcosa brucando quello che trovavano ai lati della strada. In quelle occasioni anche loro due sbocconcellavano qualche galletta di mecar giallo insaporita da un pezzo di formaggio di pranat che si erano portati dietro. Nei brevi momenti di sosta erano così stanchi da non aver voglia di parlare, quando camminavano non avevano fiato

da sprecare e durante la corsa sarebbe stato impossibile fare conversazione; il viaggio proseguiva quindi senza che Keerg e Yorot-Yorot si scambiassero parola se non per quanto era assolutamente indispensabile.

Sempre muovendosi alla massima velocità i due attraversarono la regione fertile irrigata dai due Horial fino a giungere al limite del deserto stepposo dominato dagli allevatori di pranat. Solo allora decisero di fermarsi: inoltrarsi nel deserto di notte, con i guz così stanchi, avrebbe significato correre dei rischi assurdi.

Era già buio del tutto e la visibilità della campagna si doveva solo alla luce debole ma calda della luna rossa. Da quasi un'ora erano smontati dai guz, stremati dalla fatica e gocciolanti di sudore gelatinoso, e procedevano a piedi, tirandosi dietro gli animali per le briglie, a un passo veloce quanto le loro membra indolenzite lo consentivano. Keerg quasi non si sentiva più le gambe, che muoveva irrigidite, e immaginava che il suo compagno dovesse trovarsi in condizioni anche peggiori date le difficoltà che, come tutti i nani, aveva nel montare i guz.

Un fioca luce sulla destra segnalava la presenza di una fattoria o di una cascina fortificata, i due viaggiatori si diressero in quella direzione alla ricerca di un posto dove passare la notte al riparo e dove magari trovare qualche cosa per rifocillarsi. Una breve deviazione dalla strada principale li condusse davanti a un portone robusto, incassato in un solido muraglione di pietra. Anche se quella era una regione tranquilla delle Terre Note, nessuno rinunciava alla prudenza.

Bussarono con forza. Dopo qualche minuto si aprì uno spioncino tagliato nel portone, all'altezza degli occhi, poi si spalancò tutto il battente. L'uomo che aveva aperto notò solo allora Yorot-Yorot, che non aveva visto attraverso lo spiraglio, ed ebbe uno scatto di sorpresa, ma l'aspetto provato dalla fatica dei due lo tranquillizzò: si trattava senza dubbio di due viaggiatori. L'uomo non disse nulla, ma li guardò con aria interrogativa, anche se era chiaro che la loro visita nella notte non poteva significare altro che una richiesta di ospitalità. Yorot-Yorot infilò una mano nella tasca destra dei pantaloni dagli ampi sbuffi che indossava e ne trasse una piccola sacca chiusa da un legaccio di pun. La aprì e ne estrasse due pietre magiche dell'Oltreduna.

La luce rossastra della luna si riflesse sugli aevar dai grandi occhi impressi sui dischetti irregolari di metallo mentre il nano li porgeva all'uomo che aveva aperto la porta e gli chiedeva un posto dove passare la notte al sicuro e qualche cosa da mettere sotto i denti. Non ci fu bisogno di scambiare altre parole: l'uomo afferrò le pietre magiche, mentre Yorot-Yorot scambiava con Keerg uno sguardo d'intesa, poi fece loro cenno di seguirlo all'interno della cascina. Pochi minuti dopo i due dormivano profondamente su ruvidi sacconi di tela di scrotto riempiti di foglie di mecar. Vicino a loro c'erano del cibo e una bottiglia di birra verde, ma il sonno li aveva colti prima che fossero riusciti a rifocillarsi, tanto erano stanchi per aver viaggiato quindici ore quasi senza sosta.

Mangiarono la mattina dopo, appena svegli, con avidità. Poi si misero subito in cammino, a dorso dei guz che nella notte si erano rimessi anche loro in forze. Nonostante non risparmiassero i loro animali, Keerg e Yorot-Yorot impiegarono più di metà della giornata per raggiungere il bivio per Irriz presso il quale il giovane aveva visto Damatria per l'ultima volta. Il luogo non era cambiato affatto nei due anni trascorsi da quel frettoloso addio. Solo la stagione era diversa, ma questo non rappresentava un sensibile mutamento in una regione semidesertica dell'Impero come quella, dove le tribù di allevatori di pranat tolleravano appena qualche cassone per la coltivazione della zeo in cambio di periodici donativi di quantità non indifferenti della preziosa droga.

Keerg e Yorot-Yorot legarono i guz al sostegno di uno dei grandi cassoni che si trovavano vicino al bivio, lasciando le briglie lunghe, in modo che gli animali si potessero sfamare della secca sterpaglia che cresceva all'intorno. Poi si prepararono a eseguire l'incantesimo dell'ultima volta. Da una piccola bisaccia legata alla sella il nano prese alcuni fogli di strac, una piccola ampolla di inchiostro nerastro e una penna di quagliotto, alla quale rifece con abilità la punta utilizzando come se fosse uno strumento di precisione l'affilatissimo coltellaccio da combattimento che portava al fianco. Non intendeva farsi trovare impreparato nel caso l'incantesimo avesse fornito indicazioni complicate, delle quali fosse utile prendere nota.

Keerg intanto aveva posato a terra il largo piatto di troffone, dopo averlo ripulito con cura. Controllò che fos-

se ben sistemato e perfettamente in piano e ci sparse sopra la polvere magica che aveva nel sacchetto, distribuendola in uno strato omogeneo con piccoli colpetti laterali al piatto stesso. Quando l'azzurrino ebbe coperto uniformemente la superficie di troffone, Keerg si rialzò e impugnò le due pietre di ut. Yorot-Yorot era in piedi al suo fianco pronto a osservare con attenzione gli effetti del prodigio che si preparava. Il giovane gridò il nome della donna di cui era in cerca e sbatté con vigore le pietre che aveva nelle mani l'una contro l'altra, facendone sprigionare una pioggia di scintille minute, appena visibili nella luce piena del giorno, che si rovesciò sulla polvere azzurrina incendiandola. Le fiamme si agitarono qualche secondo scoppiettando, poi si spensero lasciando sul piatto uno strato sottile di cenere nerissima.

In un primo momento sembrò che non dovesse accadere più nulla; Yorot-Yorot e Keerg si guardavano perplessi, quando la cenere sul fondo del piatto cominciò a muoversi, come traendo lentamente energia dal luogo dove si trovava. Da alcune zone si ritirava, mentre in altre si raccoglieva più densa componendo così una figura che non sembrava semplice da interpretare. I due vedevano che sulla sinistra la cenere non aveva lasciato che due righe ondulate, come onde, separate dal resto dell'immagine da un tratto verticale molto marcato. Quasi al centro si era formata invece una sorta di montagna piatta, sotto la quale due righe morbide tagliavano quasi tutto il piatto in orizzontale per andare a ricongiungersi con quella verticale sulla sinistra. Con la superiore si congiungevano sulla destra due righe più brevi. Anche all'estremità di destra la cenere si era ammassata, ma non in un unico grumo come al centro, piuttosto si era distribuita in una formazione complicata, una ramificata barriera. Qua e là per tutta la figura, come alla rinfusa, era distribuita una picchiettatura di minuti pallini di cenere, fra i quali, verso la parte superiore, ne spiccava uno più grande sormontato da una figura curiosa, una piccolissima coroncina.

Improvvisamente Keerg capì che cosa rappresentava la figura che stavano guardando e gridò: — È una mappa! Yorot-Yorot, questa è una mappa delle Terre Note. Guarda: questo è il mare, questo altipiano racchiuso fra le montagne è il paese dei nani — e mentre continuava a spiegare concitatamente indicava sul piatto con il dito i piccoli sim-

boli a cui faceva riferimento. — Lì in basso i grandi fiumi, l'Hozid e l'Ho, che arrivano fino al mare, che è questo, contrassegnato dalle piccole onde. Più in alto ci sono l'Horial superiore e l'Horial inferiore, che si gettano nell'Hozid.

"Quei pallini che vedi sparsi dappertutto sono le città dell'Impero e lì" fece additando il contrassegno sormontato dalla coroncina "c'è Pairzit."

Stava riprendendo fiato per la tirata e l'emozione provocata dall'aver capito che l'incantesimo funzionava e poteva essere interpretato, quando un piccolo dito invisibile segnò una croce sul disegno, spostando la cenere sottilissima in corrispondenza di uno dei piccoli pallini che rappresentavano le città. Quella indicata, nell'interpretazione data da Keerg al disegno, doveva trovarsi lungo il corso dell'Ho, fra Irriz e il mare, a non più di tre giornate di cammino a nord-ovest di Iesia, la città dei maghi.

Yorot-Yorot capì qual era il posto indicato e mormorò: — Caranot, la città che non c'è.

Un refolo di vento arrivò allora a cancellare il disegno, ammassando tutta la cenere sul bordo sinistro del piatto. La polvere nera però non rimase ferma, si spostò invece, come se colasse, verso il centro, correndo in rivoli con movimenti da sostanza liquida. Procedeva con lentezza ma senza fermarsi; serpentine nerissime avanzavano sulla superficie chiara di troffone e andavano a formare un nuovo disegno: la testa stilizzata di un quagliotto, con sotto la sola parola FUTURO, scritta in aggraziati caratteri antichi.

Yorot-Yorot si affrettò a copiare su un foglio di strac il disegno e la scritta. Quando ebbe finito alzò lo sguardo per un'ultima verifica al proprio lavoro ma una forte ventata portò via tutta la cenere dal piatto, che per un attimo rimase immobile e vuoto, poi cominciò a sciogliersi come burro in una giornata torrida. Le gocce si formavano veloci sulle sue estremità e finivano al suolo, dove scomparivano subito, assorbite nel terreno desertico. Presto non rimase nulla. L'incantesimo aveva fornito il suo responso e non aveva altro da aggiungere.

Keerg rivolse a Yorot-Yorot uno sguardo smarrito. Non sapeva assolutamente cosa fare; la regione dell'Impero dove si trovavano gli era quasi sconosciuta e non aveva idea di quale fosse la via per raggiungere Caranot, dove l'incan-

tesimo aveva indicato con ogni evidenza che Damatria dovesse trovarsi.

Come sempre il nano sapeva il da farsi: per andare a Caranot la strada migliore era senza dubbio quella che passava da Smara, dove le Rocce Aguzze bloccavano la navigazione sull'Ho. Lì i carichi che venivano trasportati sulle brontobarche dovevano essere sbarcati a monte e reimbarcati a valle, oppure il contrario, a seconda della direzione nella quale procedeva il trasporto. A Smara avrebbero facilmente trovato una brontobarca disposta a trasportarli via fiume alla città che non c'è, a quel groviglio di abitazioni galleggianti in costante scomposizione e ricomposizione che viene chiamato Caranot.

Ci vollero tre giorni di marcia verso sud-ovest, in una regione arida e stepposa, con l'unica eccezione delle strisce di terra fertile ai due lati dell'Hozid. Per una profondità di alcune migliaia di passi attorno al grande fiume, fioriva anche in quella regione desertica la coltivazione intensiva della pianta del carrone, che lì dava frutti costanti, la maggior parte dei quali erano seccati e trasportati verso nord. La consegna di alcune pietre magiche dell'Oltreduna da parte di Yorot-Yorot rese disponibili alcuni traghettatori a far attraversare l'Hozid ai due viaggiatori su una zattera manovrata da lunghi pali conficcati nel fondo melmoso del fiume.

Smara non piacque a Keerg. Era una città sporca e agitata, sviluppatasi in maniera disordinata e dominata dovunque dall'odore penetrante degli escrementi di bomp, dato che questi animali vi lavoravano a centinaia, aggiogati per il traino dei grandi carri sui quali venivano ammassate oltre ogni possibile immaginazione le merci da trasbordare oltre le Rocce Aguzze, gli immensi macigni appuntiti che sorgevano in mezzo al corso dell'Ho ostruendo il passaggio ai grandi barconi da carico che navigano lungo il fiume e a ogni altra imbarcazione. In quel punto la corrente solitamente calma si fa turbinosa e l'acqua si apre la strada in mezzo alle ripide pareti di roccia con un rombo continuo, attraverso passaggi che raramente superano le due braccia di larghezza.

La città di Smara non era altro che un immenso e disordinato groviglio di magazzini attorno e sopra i quali erano aggrappati piccolissimi locali dove gli uomini si ritiravano a dormire in qualsiasi ora del giorno e della notte, quando

non erano più in grado di continuare a lavorare. A Smara infatti l'attività proseguiva con la medesima intensità anche dopo che il sole era tramontato, alla luce delle lampade a vud. Molte delle merci che viaggiavano lungo il fiume erano deperibili e non si poteva rallentarne il trasporto, mentre gli spazi di attracco per le brontobarche erano limitati e non era conveniente tenerli occupati improduttivamente.

Anche la cinta fortificata che circondava buona parte degli edifici, lasciando fuori solo quelli di più recente costruzione, era sgradevole alla vista, composta da tratti edificati in epoche diverse, continuamente ampliata ora in pietra, ora in mattoni cotti al sole, ora semplicemente in legno, per estendere la protezione a nuovi magazzini che per molti anni si erano andati aggiungendo a quelli già esistenti. Adesso quasi tutti quelli esterni alle mura erano in disuso, dando a chi arrivava in città una prima sfavorevole impressione di abbandono, e anche parecchi di quelli all'interno non erano mantenuti nelle condizioni migliori. Il ritmo frenetico al quale si lavorava perché le merci proseguissero veloci nel loro viaggio faceva sì che anche le numerose taverne e i tantissimi bordelli fossero di infima qualità, votati più alla velocità che alla qualità delle prestazioni che offrivano a una clientela immensa, ma distratta e in continuo cambiamento.

Keerg e Yorot-Yorot non si fermarono presso il Palazzo dell'Impero, l'unico edificio di una certa dimensione che non fosse adibito allo stoccaggio delle merci. Proseguirono invece direttamente verso il porto dell'ovest, situato a valle delle Rocce Aguzze. Era facilissimo da raggiungere anche senza indicazioni, dato che tutte le strade che andavano da quella parte sbucavano inevitabilmente davanti alla lunghissima banchina di pietra dove erano attraccate decine di brontobarche. Le grosse chiatte venivano alacremente caricate e scaricate da un esercito di camalli che per il loro lavoro si servivano di macchine gigantesche. Keerg, che pure aveva passato la gioventù in una città di mare dotata di un porto di notevoli dimensioni, rimase impressionato da attrezzature così imponenti.

Neppure qui mancavano però i segni di quella decadenza che da anni affliggeva l'Impero come un morbo logorante e che erano così diffusi ed estesi da passare quasi inosservati per l'abitudine che tutti ci avevano fatto. Parec-

chie delle immense macchine destinate a caricare e scaricare le merci dai ponti delle sgraziate brontobarche erano immobili e inservibili, spesso private della parte più preziosa dei complessi meccanismi che ne avevano permesso il funzionamento e che era stata trasferita su altre attrezzature per tenere in efficienza almeno quelle. Molte delle riparazioni effettuate sulle grandi e complicate macchine erano vistosamente di fortuna e le mantenevano in funzione solo parzialmente.

Lo stesso fenomeno si era manifestato sulla meravigliosa rete di binari d'acciaio che come un prezioso merletto circondava la zona più vecchia del porto. Lungo di essi e il loro raffinato sistema di scambi si spostavano immensi carri trainati da pariglie di bomp. Una parte di quel complesso era però in disuso per l'incapacità di mantenere in efficienza il suo sistema di rotaie e si era stati costretti a interrarlo per consentire il transito di carri più piccoli, dalle ruote larghe, trainati a minor velocità e con maggior fatica da animali aggiogati in tiri anche da otto o da dieci. Qua e là qualcuno si affannava a raccogliere in grossi cassoni lo sterco di così tante bestie, ma la maggior parte restava a terra e veniva distribuito uniformemente su tutta la zona di transito dei carri dal pesticcìo di zampe e di piedi.

I grandi occhi dei bronti

In groppa ai guz ancora coperti del sudore della corsa che li aveva portati in città, Keerg e Yorot-Yorot si aprirono il passo nella calca di persone che si agitava attorno ai carri, carichi delle merci da trasferire dal porto a valle a quello a monte delle Rocce Aguzze, fino a raggiungere la banchina alla quale erano attraccate le tozze chiatte in attesa di discendere il fiume verso il mare. Il nano smontò dal guz e si diresse con sicurezza verso una delle brontobarche dalla forma più snella. All'altezza della passerella che la collegava al molo un uomo dall'aria indaffarata stava seduto su uno sgabello dietro un banchetto di fortuna, si trattava con ogni evidenza del comandante dell'imbarcazione. Con grossi tratti di penna annotava su un libro le merci che venivano imbarcate. Yorot-Yorot gli si rivolse con fare deciso. Gli occhi dell'uomo seduto erano alla stessa altezza di

quelli del nano che gli parlava: — Dobbiamo recarci a Caranot con la massima velocità e la vostra mi pare una bella barca. Fra quanto possiamo partire?

L'uomo fissò Yorot-Yorot con una sorta di stupore divertito e gli rispose accompagnando le frasi con ampi gesti della penna che teneva in mano: — Hai ragione. La mia è la barca più veloce del tratto inferiore dell'Ho. E anche di quello superiore per quanto ne so. Adesso stiamo caricando e ci vorrà almeno mezza giornata, ma non andiamo direttamente a Caranot. Dobbiamo fare due soste prima, per caricare e scaricare della merce. Se non avete fretta ripassate in serata e vedremo di trovare un accordo.

Yorot-Yorot non si scompose, infilò una mano negli ampi pantaloni e ne estrasse il sacchetto chiuso dal legaccio di pun. Intanto diceva: — Sono sicuro che esiste una possibilità di partire subito.

Mentre parlava tirava fuori dal sacchetto, una dopo l'altra, delle pietre magiche dell'Oltreduna e le allineava ordinatamente sul tavolinetto dove era posato il libro di carico. Il nano continuava con tono calmo a chiedere di essere portato il più velocemente possibile a Caranot e intanto disponeva le pietre magiche in fila, con le teste degli aevar dai grandi occhi tutte rivolte nella stessa direzione. Via via che il numero di pietre aumentava il comandante della brontobarca si faceva più attento e quasi rispettoso.

Yorot-Yorot formò una prima fila di quindici pietre, poi una seconda della stessa lunghezza parallela alla prima. Ormai aveva smesso di parlare, dato che l'attenzione del suo interlocutore era tutta rivolta alle pietre che aveva davanti, schierate come una formazione militare in parata. Il comandante della brontobarca aveva deposto la penna sul libro e si era alzato in piedi, arcuandosi sopra il tavolo, proteso verso i piccoli dischetti irregolari di metallo che lo ingombravano ormai quasi per metà. Il nano mise un'ultima pietra davanti alle due file parallele, come fosse un ufficiale che passava in rivista un reparto. Fatto questo alzò lo sguardo e chiese quasi con indifferenza: — Allora?

— Partiamo immediatamente — rispose il comandante della brontobarca, che già aveva cominciato a raccogliere le pietre magiche dal piano del tavolinetto e le faceva sparire nell'ampia tasca centrale del caftul che indossava.

— In tre giorni sarete a Caranot, o io non mi chiamo più

Mitaver. — Appena ebbe fatto scomparire tutte le pietre il comandante si mise a dare gli ordini perché venissero interrotte le operazioni di carico, fossero accolti a bordo Keerg e Yorot-Yorot con i loro animali e ci si preparasse a salpare.

Vennero sciolte dalle bitte le grosse cime che fissavano al molo la brontobarca e il comandante fece allentare le cinghie ai piccoli bronti di poppa, la cui spinta era destinata soprattutto alla manovra. Un turbinio dietro l'imbarcazione, nell'acqua sporca e quasi melmosa del porto, segnalò che i due animali avevano cominciato regolarmente a nutrirsi ingoiando acqua. La facevano passare attraverso il proprio corpo con le centinaia di migliaia di peduncoli digestivi di cui disponevano, per poi espellerla dopo aver trattenuto ogni sostanza organica che vi si trovasse. Questo procedimento forniva la spinta per il movimento della brontobarca. Cinghie di pelle di doglione venivano strette attorno alla parte centrale del corpo dei bronti, più morbida ed elastica, quando si voleva interrompere la loro operazione di nutrimento, si bloccava così il flusso dell'acqua e di conseguenza l'imbarcazione si arrestava.

Keerg cercò di sporgersi oltre il parapetto della larga chiatta sulla quale era imbarcato per guardare i bronti al lavoro, ma in quella zona l'acqua era troppo sporca e non riuscì a vedere nulla.

Intanto il comandante Mitaver dava ordini secchi agli uomini dell'equipaggio addetti alle cinghie dei bronti, facendole stringere e allargare secondo le necessità della manovra. Liberando completamente il bronto di sinistra e bloccando quello di destra la brontobarca effettuò infine un'ampia virata sulla destra, che la orientò con precisione nel senso della corrente del fiume, a circa duecento passi dalla riva.

Allora il comandante gridò: — Libera tutto!

Con uno schiocco secco le cinghie che serravano i bronti di poppa furono liberate completamente e i fermi raggiunsero le battute che impedivano loro di lasciare i corpi degli animali. Anche gli uomini dell'equipaggio che si trovavano al centro della chiatta lasciarono le cinghie larghe due palmi che stringevano i due bronti adulti fissati al centro dello scafo, che avrebbero fornito la spinta necessaria alla brontobarca per raggiungere la velocità di crociera.

L'acqua cominciò a ribollire attorno alle fiancate dell'imbarcazione, che accelerò rapidamente. Una specie di lungo remo fissato a poppa correggeva la rotta delle piccole imperfezioni dovute al diverso appetito dei bronti e la adattava alla sinuosità, peraltro appena accennata, del corso del fiume.

Lontano dal porto l'acqua si era fatta abbastanza trasparente e Keerg poteva ammirare la forma allungata e i grandi occhi dolci di quei possenti animali acquatici che spalancavano nella corrente le loro fauci prive di denti e i loro sfinteri callosi consentendo alla brontobarca di filare a una velocità di quasi diecimila passi l'ora.

La navigazione procedeva tranquilla e dopo un po' la monotonia del paesaggio piatto e sostanzialmente brullo ai lati del fiume spinse Keerg a rivolgere a Yorot-Yorot una domanda che da qualche giorno gli frullava nella testa e che la magia realizzata al porto per condizionare la volontà del comandante della brontobarca aveva reso più urgente. Si fece coraggio e chiese al nano dove si fosse procurato tutte quelle pietre magiche dell'Oltreduna con le quali era in grado di risolvere con la massima rapidità molti dei problemi che nascevano durante il viaggio. Aggiunse di non aver mai visto prima nessun abitante delle Terre Note disporre di una tale quantità di pietre magiche, tranne forse qualcuno dei ricchissimi mercanti incontrati anni prima a Irriz, che si dedicavano proprio al commercio con l'Oltreduna, dalla quale le pietre provenivano.

Il nano strizzò un occhio a Keerg e, prima di rispondergli, lo condusse sottovento, in modo che nessuno sulla brontobarca potesse sentire quello che diceva: — Le mie pietre magiche non sono dell'Oltreduna. Sono delle montagne.

— Cosa vuoi dire?— domandò Keerg senza capire.

— Semplicemente che noi nani le pietre magiche ce le facciamo da soli. Abbiamo preso una di quelle dell'Oltreduna, abbiamo guardato bene com'è fatta e l'abbiamo copiata. Una goccia di troffone ancora caldo di fusione, uno stampo con la figura dell'aevar in negativo, un bel colpo di maglio e, tac, ecco una pietra magica — spiegò il nano, battendo le mani al momento di vibrare il colpo.

— Ma l'incantesimo, la magia che la fa funzionare, quella che obbliga la gente a fare quello che vuole chi gli consegna la pietra, da dove la prendete?

Yorot-Yorot alzò le spalle: — Non lo so proprio. Forse c'è un grande incantesimo legato alla figura, alla forma e al peso del troffone che si usa. Siamo stati molto attenti a rifare i sassi proprio uguali a quelli dell'Oltreduna. Fatto sta che le nostre pietre funzionano come le loro. Lo hai visto anche tu. E sono molto più facili da trovare.

Keerg rimase molto turbato da quello che il nano gli aveva confidato e continuò a lungo a ripensare alla faccenda.

La navigazione proseguiva tranquilla. Di tanto in tanto incrociavano altre brontobarche che risalivano il fiume. Navigavano più lentamente di quella dove si trovavano Keerg e Yorot-Yorot per l'effetto combinato del pesante carico che trasportavano, che le faceva affondare nell'acqua del fiume fino a pochi palmi dal ponte, e della pur lenta corrente contraria.

La sera del secondo giorno di navigazione fu necessario effettuare una sosta per far riprendere appetito ai bronti, che dopo più di trenta ore di alimentazione continua davano segni di sazietà. La velocità della brontobarca si era ridotta sensibilmente e, nonostante l'evidente contrarietà di Yorot-Yorot, il comandante dette l'ordine di accostare e ormeggiare la chiatta a un piccolo moletto di fortuna, prima che le bestie smettessero completamente di mangiare rendendo ingovernabile l'imbarcazione, che priva di spinta sarebbe rimasta in balia della corrente.

La sosta dette a Keerg l'opportunità di assistere a uno spettacolo del tutto imprevisto e che non si sarebbe mai immaginato di vedere. Poco dopo che l'imbarcazione era stata ormeggiata apparve sul fiume un piccolo gruppo di giovani bronti bradi. Erano ben visibili anche da lontano, dato che giocavano rincorrendosi e saltando fuori dall'acqua. Mitaver dette ordine allora agli uomini dell'equipaggio di lasciare liberi per un po' di tempo i giovani bronti di poppa, dopo aver stretto loro bene le cinghie perché non potessero mangiare. Giocare con i propri simili li avrebbe resi più allegri.

Gli uomini si dettero subito da fare stringendo al massimo le cinghie dei piccoli bronti e bloccandole con doppia sicura, poi aprirono lentamente le ganasce d'acciaio imbottite di emur che fissavano gli animali allo scafo. Non appena liberi i due giovani bronti balzarono insieme in avanti facendo forza sulle pinne di cui ancora disponevano

e che avrebbero perso solo da adulti, dopo i primi accoppiamenti. Saltando fuori dall'acqua a intervalli regolari e lanciando di tanto in tanto un richiamo stridulo, si diressero verso il branco dei loro simili e si mescolarono con gli altri.

Keerg ammirava incuriosito le evoluzioni dei piccoli bronti, delle quali poteva vedere solo la parte effettuata fuori dall'acqua, nella quale gli animali rientravano con tuffi perfetti, che quasi non sollevavano spruzzi. Lo spettacolo lo affascinava e la sua curiosità lo spinse a domandare a uno degli uomini dell'equipaggio, che si trovava a passargli vicino, come avrebbero fatto a recuperare gli animali ai quali avevano reso la libertà e che si erano riuniti con i loro simili.

— Torneranno quando avranno fame — gli rispose l'uomo interpellato, indicando con la mano la cinghia dei pantaloni. Solo allora Keerg capì che per alimentarsi nuovamente gli animali sarebbero dovuti tornare alla brontobarca a farsi allentare dagli uomini la cinghia che li stringeva a metà del corpo.

In effetti dopo circa un'ora di evoluzioni i due piccoli bronti lasciarono il branco al quale si erano uniti per giocare e tornarono verso la chiatta. Con abili colpi di pinna si sistemarono esattamente dentro le ganasce che li avrebbero collegati allo scafo e che gli uomini dell'equipaggio prontamente richiusero.

Dopo una breve e impeccabile manovra per riportarsi al centro del fiume la navigazione riprese tranquilla.

Trascorsero ancora un giorno e una notte poi, quando il sole si era levato da poco, giunsero finalmente in vista di Caranot, la città che non c'è. Durante tutto il viaggio Keerg aveva insistito con Yorot-Yorot in diverse occasioni perché gli raccontasse tutto quello che sapeva di quel posto così malfamato, ed era venuto a conoscenza di molte cose che prima ignorava.

Che Caranot fosse un luogo particolare non c'erano dubbi. Più che una città era una flotta, tante imbarcazioni collegate le une alle altre per formare una grandissima piattaforma in continua trasformazione. Alcune grosse chiatte erano lì da decenni e si trovavano così strettamente connesse con gli scafi che le circondavano da dover considerare impossibile un loro spostamento; altre erano imbarcazioni assolutamente autonome, che attraccavano al

limite più esterno della città, si fermavano per qualche tempo e poi ripartivano come avrebbero fatto da qualsiasi altro porto.

Caranot era sorta per caso alcune decine di anni prima e da allora non aveva cessato di estendersi, e lo aveva fatto sempre ignorando il potere imperiale. Lì non esisteva il Palazzo dell'Impero e l'ordine era assicurato solo dagli equilibri di potere delle bande che tenevano sotto controllo le varie zone della città. Si diceva che vi avvenisse ogni sorta di illegalità e che fosse il luogo dove ogni furfante delle Terre Note poteva trovare un rifugio sicuro. A Caranot la zeo veniva raffinata un numero di volte così alto da ottenere un distillato dagli effetti portentosi, sia positivi che negativi, capace di far compiere a chi lo assumeva imprese altrimenti impossibili, ma anche di procurargli lesioni gravissime.

I cuochi di Caranot erano rinomati come i suoi maghi e le sue puttane; il mecar rosso veniva usato con una larghezza sconosciuta in ogni altro luogo dell'Impero, i maghi espulsi dalla corporazione ne avevano creata lì una alternativa e anche un morto avrebbe avuto un orgasmo in uno dei postriboli di Caranot.

Da lontano tutto quello che percepiva Keerg era un leggero sentore di pesce rancido, che il vento portava dalla città. Anche di questo Yorot-Yorot gli aveva parlato, assicurandogli però che in breve tempo si sarebbe abituato all'odore e avrebbe smesso di avvertirne il fastidio. Così avvenne. Quando i due sbarcarono dalla brontobarca tenendo per le briglie i guz un po' frastornati dal costante dondolio al quale erano stati costretti da giorni, le sue narici non gli comunicavano alcun imbarazzo.

Appena messo piede sul fatiscente imbarcadero Keerg e Yorot-Yorot furono circondati da un gruppo di persone mal in arnese che offriva loro zeo super raffinata, e che il nano allontanò con gesti decisi e qualche minaccia. In seguito Keerg comprese che il suo compagno di viaggio non voleva affatto rinunciare all'acquisto della specialità locale; la verità era invece che intendeva farlo in un'occasione che gli desse maggiori garanzie sulla qualità della merce comperata.

Dato che Caranot è una città sull'acqua, non ha la forma adatta a essere attraversata in groppa a un guz. Anzi, alcuni passaggi sono addirittura impossibili per quegli anima-

li. La prima cosa che Keerg e Yorot-Yorot dovettero fare fu quindi sistemare le bestie in una delle stalle prospicienti all'imbarcadero, tutte troppo sporche e strette per garantire una buona sistemazione alle bestie. Fu necessario adattarsi, e la promessa di alcune pietre magiche guadagnò ai due guz un box meno sporco e leggermente più spazioso di quelli che comunemente occupavano i loro simili in quella città a loro assolutamente estranea.

Risolto il problema dei guz Keerg e Yorot-Yorot si incamminarono nel dedalo delle imbarcazioni ormeggiate le une alle altre. Orientarsi non fu facile. Anche se Yorot-Yorot era già stato a Caranot, da allora erano trascorsi diversi anni e, sebbene il cambiamento della città non fosse frenetico come alcuni pensavano, le trasformazioni avvenivano di continuo. Non dipendevano solo dalla decisione di qualcuno di andarsene con la propria barca, costringendo così tutti quelli che erano stati i suoi vicini a fargli largo per lasciarlo uscire e a riposizionare poi tutte le imbarcazioni sulle quali vivevano. Era sufficiente un litigio perché una passerella che univa due barche venisse rimossa, nel totale disprezzo del fatto che essa avesse costituito fino a quel momento un passaggio abituale per centinaia di persone. Non era neppure molto raro che un vecchio scafo al quale era stata dedicata una manutenzione insufficiente affondasse improvvisamente, magari trascinando sul fondo qualche imbarcazione più piccola alla quale era strettamente fissato.

Nonostante i cambiamenti e dopo qualche giro a vuoto, Yorot-Yorot riuscì a raggiungere il luogo che cercava. Si trattava di una specie di osteria montata su uno scafo abbastanza ben tenuto, anche se visibilmente non più in grado di navigare. Sopra la porta piuttosto bassa ondeggiava un'insegna di legno scolpito con grande abilità raffigurante un nano picchiere. Il nano indossava la giubba verde del terzo reggimento e sulla testa aveva calzato un cappello dalle ampie tese, ornato di splendide piume intagliate nel legno con notevole maestria. Keerg intuì che quel locale doveva essere una specie di punto d'incontro per tutti i nani che vivevano o si trovavano a passare per Caranot. Per entrare dovette chinare un po' la testa e, dopo che si fu abituato alla scarsa luminosità dell'interno, gli bastò un colpo d'occhio alla sala nella quale era entrato per capire di non essersi sbagliato: i pochi avventori presenti a quell'ora del

mattino, seduti su panche e sgabelli in scala ridotta, erano tutti nani ed era un nano dall'aria allegra quello che stava dietro al bancone. Non appena vide Yorot-Yorot gli si precipitò incontro per abbracciarlo.

— Sono così felice di vederti — gli disse dopo averlo salutato con grande affetto. — Ero molto preoccupato per te da quando ho sentito quello che è successo a Pairzit.

La notizia della battaglia era infatti arrivata da alcuni giorni fin lì. Davanti a un boccale di birra verde di mecar e a un piattino di salsiccette di pranat selvatico fritte, l'oste, che si chiamava Motan-Motan, raccontò a Keerg e a Yorot-Yorot quello che sapeva riguardo alle traversie passate dai reggimenti di nani picchieri durante l'ultima fase della battaglia, dopo la morte di Varanal e lo sfondamento delle linee imperiali, e nei giorni immediatamente successivi.

Quando tutta l'ala avvolgente dell'esercito del reggente era collassata e si era data alla fuga, i nani picchieri si erano trovati con il fianco sinistro del tutto scoperto, mentre sul destro rimaneva solida la copertura degli imperiali comandati dall'Ultimo Difensore che li collegava alla zona impraticabile delle Weeralle, a sud del campo di battaglia. Dato che rischiavano di essere accerchiati dalla turba di laztebi che li aggirava sulla sinistra, ai nani picchieri non era rimasto altro da fare che stringersi in quadrati reggimentali e tentare di allontanarsi dal campo di battaglia, chiusi in quelle strette formazioni difensive. Purtroppo esse risultavano molto vulnerabili al tiro delle armi da lancio, soprattutto dopo che i nani erano rimasti quasi del tutto privi dell'appoggio dei balestrieri. Pochissimi di loro si trovavano ancora con i nani picchieri nella fase finale della battaglia, per rispondere al tiro dei laztebi armati di tubi di fuoco e di guantoni per il lancio dei buchi.

La stessa manovra per passare dalla disposizione in linea alla formazione in quadrati reggimentali effettuata mentre si combatte una mischia corpo a corpo e si rischia di subire un aggiramento è di una difficoltà enorme. Il secondo reggimento, che era schierato alla sinistra e perciò più esposto all'impeto laztebo, non era riuscito a eseguirla, si era sbandato ed era stato completamente annientato. Rotta la formazione i nani picchieri erano rimasti isolati e i laztebi li avevano sopraffatti uno a uno senza difficoltà.

A questo punto del racconto Keerg si accorse che Yorot-

Yorot, immobile con in mano il suo boccale di birra verde, stava piangendo in silenzio. Grossi lacrimoni scendevano dai grandi occhi azzurri del nano sui suoi zigomi coperti di rughe e andavano a bagnare la barba senza che lui facesse un gesto per asciugarle. Motan-Motan continuava intanto nel suo racconto.

Pochi nani picchieri con indosso la casacca gialla e blu del secondo reggimento erano sfuggiti alla strage raggiungendo i quadrati formati dagli altri reparti, ma anche per loro la via della salvezza era stata ancora lunga e incerta. Le tre grosse formazioni si spostavano lentamente verso sud-ovest, aspettando la notte che sembrava non voler arrivare, mentre intorno a loro si agitava una massa di laztebi, sia a piedi che a dorso di guz, eccitati per la vittoria ottenuta ma non appagati nel loro desiderio di sangue. Lanciavano sassi volanti e buchi, che trovavano facile bersaglio nei ranghi serrati dei nani, che facevano ogni sforzo per portarsi dietro tutti i feriti che era appena possibile trasportare, anche se questo rallentava ancora di più il movimento. La fine di quelli che cadevano nelle mani dei laztebi era orrenda.

Poi era scesa la sera e con l'avvicinarsi della notte i laztebi, che non amano combattere al buio e forse cominciavano anche a sentire la fatica della battaglia, avevano diradato gli assalti fino a sospenderli del tutto e a scomparire nell'oscurità, lasciando i resti degli splendidi reggimenti di nani picchieri soli nella pianura fiocamente illuminata dalla luce colorata di due sottili falci di luna. Le pive e i tamburi che avevano continuato tutta la giornata a suonare ininterrottamente per sostenere il morale dei combattenti avevano infine taciuto.

Solo allora si era potuto fare un primo calcolo approssimativo delle perdite, mentre si riorganizzavano i superstiti ancora in grado di combattere in reparti capaci di proteggere i feriti e quanti si prodigavano per loro. Si scoprì che quasi un terzo degli effettivi che avevano preso parte alla battaglia mancava all'appello. Per loro non c'era praticamente nessuna speranza, dato il trattamento che i laztebi riservavano ai feriti e ai prigionieri.

Dei superstiti pochissimi erano illesi e molti i feriti gravi. Nonostante le cure che venivano loro prodigate parecchi erano destinati a morire nella notte per le orrende lacerazioni prodotte dai sassi volanti, che spappolavano le

ossa, e dei buchi, che scavavano la carne. Questo anche a causa della dura ma inevitabile decisione presa dal più alto in grado degli ufficiali che ancora erano in grado di tenersi in piedi, e cioè di mettersi subito in marcia, senza consentire ai feriti di riposare, per allontanarsi quanto più possibile dagli accampamenti laztebi e scongiurare così il rischio di essere nuovamente attaccati all'alba del giorno successivo. Era stato allora che gli ultimi balestrieri avevano preso la loro strada dirigendosi verso Pairzit. La marcia dei nani picchieri era stata penosa, rallentata dai feriti e punteggiata dall'abbandono dei corpi di quanti morivano.

— Ma dove si sono ritirati? — chiese Yorot-Yorot quando l'oste arrivò a questo punto del suo racconto.

— Sono tornati a casa, sui monti, nella terra dei nani — rispose Motan-Motan. — Dove altro potevano andare?

— E l'Imperatore, Pairzit, la fedeltà all'Impero, il giuramento?— domandava quasi a se stesso il vecchio nano, come annientato da quello che aveva sentito.

— Quale Imperatore, buon Yorot-Yorot, quale Impero? — I due nani sembravano parlarsi per domande.

Yorot-Yorot fece allora una cosa del tutto inaspettata: si rivolse a Keerg per chiedere un consiglio. Da quando erano partiti da Trannarit era sempre stato il nano, forte della sua esperienza, a guidare la spedizione e a prendere le decisioni, adesso sembrava aver perso la sua sicurezza. Il giovane sentì quasi un moto di tenerezza per quel soldato che aveva speso la vita a servire fedelmente l'Impero e ora non sapeva neppure cosa pensare. Gli appoggiò una mano sulla spalla e disse d'impulso quello che gli sembrava giusto: — Devi andare tu, Yorot-Yorot. Subito.

"Devi partire per il paese dei nani e riportare indietro quanti più picchieri puoi. L'Erede ne ha bisogno a Trannarit. A te daranno retta, ti ascolteranno, se glielo dici tu capiranno che il giuramento li lega ancora e che esiste un Impero al quale essere fedeli."

Una luce si riaccese nello sguardo del nano, che batté con forza il pugno su piano del tavolo, facendo agitare la birra verde nei boccali: — Hai ragione Keerg, devo andare, non può finire tutto così. Ma tu te la saprai cavare a Caranot? Troverai l'incantesimo di salute per salvare l'Erede?

In risposta Keerg fece un ampio gesto a indicare Motan-Motan e l'ambiente nel quale si trovavano.
— Mi lasci in buone mani — disse.

La testa del quagliotto

I pochi preparativi necessari per separarsi furono fatti in fretta. Yorot-Yorot consegnò a Keerg il foglio di strac con il disegno della testa di quagliotto stilizzata sopra la scritta FUTURO che aveva fatto durante l'incantesimo dell'ultima volta. Gli dette anche circa metà delle pietre di montagna, perfetta imitazione delle pietre magiche dell'Oltreduna, che gli erano rimaste. Ormai non erano più di una cinquantina. Il disegno, mostrato a Motan-Motan, aveva subito evocato nell'oste il ricordo di una figura abbastanza simile che ricordava di aver visto; era l'insegna di un luogo dove veniva predetto l'avvenire, non molto distante dal suo locale.

Sapere che Keerg aveva una solida traccia per raggiungere la sua meta fece partire Yorot-Yorot abbastanza tranquillo. Il nano però non volle lasciare la città di barche senza essersi prima procurato una scorta di zeone, la zeo distillata novantanove volte, che si poteva trovare solo a Caranot. Motan-Motan non ebbe difficoltà a farsela consegnare da uno degli avventori, che fino a quel momento era rimasto immobile e in silenzio in un angolo particolarmente buio del locale. Yorot-Yorot insisté con Keerg perché anche lui accettasse una dose di droga da portare con sé. Il giovane tentò di rifiutare sostenendo che si dicevano cose terribili su chi ne aveva fatto uso: aveva sentito che si poteva precipitare in un mondo di allucinazioni dal quale non si emergeva senza gravi cambiamenti della personalità, del carattere e a volte profonde lesioni dell'intelligenza.

— È tutto vero, e anche peggio — aveva confermato Yorot-Yorot — ma assumerla ti dà per un breve periodo un'energia, una lucidità e una forza tali da consentirti di compiere imprese che altrimenti ti sarebbero del tutto impossibili.

"Può darsi che ti trovi ad averne bisogno. Portala con te, in fondo non si tratta che di un'arma in più."

A quelle parole Keerg si convinse e infilò in una piccola

tasca laterale del giabbetto la minuscola porzione di una sostanza che il nano gli porgeva. Nell'aspetto somigliava al cuoio ed era strettamente avvolta in una sottilissima lamella di troffone.

Keerg e Yorot-Yorot si salutarono sotto l'insegna del nano picchiere con la giacca verde del terzo reggimento. Il nano si incamminò lungo la via dalla quale erano venuti, per tornare alla zona dove attraccavano le brontobarche, alla ricerca di un passaggio per tornare sulla sponda nord dell'Ho. Keerg si diresse invece nella direzione opposta, tentando di seguire le istruzioni che Motan-Motan gli aveva fornito per raggiungere il luogo contrassegnato dalla testa di quagliotto.

Keerg si accorse subito che l'impresa era più difficile di quanto si fosse aspettato, mentre si imprimeva nella memoria le istruzioni dell'oste. Indicare la via a qualcuno che non conosce minimamente i luoghi è sempre difficile, ma ancor più lo diventa quando questi hanno per lui caratteristiche del tutto estranee e lo aggrediscono con la loro singolarità e novità assolute. A Caranot non esistono vie, piazze o angoli di strada, e neppure case o palazzi. Ci sono solo barche di dimensioni diverse, dalla scialuppa alla vera e propria nave, collegate le une alle altre da un reticolo di passerelle o dal semplice fatto di essere fissate bordo contro bordo. La direzione nella quale si trova il luogo dove si vuole andare influisce poco sul percorso utile per raggiungerlo, che praticamente non è mai rettilineo e spesso è un giro complicato che ha acquisito una sua naturalezza per chi lo percorre abitualmente, ma a un estraneo riesce difficilmente comprensibile.

A questo si aggiunge il fatto che a Caranot l'umanità vive ammassata, ed è dedita a ogni tipo di scambio e di prestazione. Perciò Keerg era continuamente importunato da gente male in arnese, che gli offriva ogni genere di mercanzia, dalla miglior zeona a occasioni d'amore con le più belle e disponibili donne del mondo. Era un'umanità che si risvegliava dalla notte trascorsa chissà come e si affannava in cerca dei primi affari della giornata.

Keerg trovò quasi subito insufficienti le istruzioni ricevute da Motan-Motan, ma volle proseguire lo stesso, fidandosi del proprio senso dell'orientamento, con il quale contava di seguire la direzione di massima che aveva intuito nelle parole del nano. Si aggirò a lungo per meandri invo-

luti, a volte senza rendersi più nemmeno conto che quello su cui si muoveva galleggiava sull'acqua. Spesso ripassava da luoghi dove era sicuro di essere già stato, anche se il suo senso dell'orientamento, del quale ormai dubitava, gli suggeriva che avrebbero dovuto trovarsi altrove, ben lontano da dove credeva di essere arrivato in quel momento.

Cominciava a disperare di riuscire a trovare l'insegna che cercava e a domandarsi se ce l'avrebbe fatta almeno a tornare all'osteria del Nano Picchiere. Si preparava mentalmente la frase con la quale chiedere a Motan-Motan di indicargli di nuovo la strada quando la testa di quagliotto gli si parò davanti all'improvviso. Stava passando da uno slargo in una specie di via che collegava una serie di barche allineate, che avrebbe scommesso di aver già attraversato almeno due volte, anche se aveva capito che a uno sguardo non allenato tutti quei barconi sembravano simili l'uno all'altro più di quanto non fossero in realtà.

L'insegna era scolpita con indubbio talento sul battente di una piccola porta di legno di pheot, sotto di essa la parola FORTUNA era scritta in caratteri gialli tracciati da una mano delicata ed esperta. Keerg bussò senza ottenere risposta, allora saggiò la maniglia che cedette immediatamente. La porta si aprì senza difficoltà e il giovane si trovò a entrare in un piccolo ambiente nel quale filtrava una luce soffusa. Subito percepì un lieve sentore di mughetto, e si domandò come ciò fosse possibile in una città dall'aria appestata da mille olezzi provenienti da ogni tipo di rifiuto, scaricato senza remore in acqua e affidato alla lenta corrente del fiume.

Il suo sguardo fu subito preso dalla vista dell'unica persona presente nella piccola stanza. Era seduta su una sedia, china su un tavolino dalle gambe sottilissime e col piano coperto da un drappo di emur rosso cupo, sul quale erano sparse in apparente disordine sette ossa di crotto. La persona, una giovane donna, aveva i capelli raccolti in una fusciacca blu, che lasciava liberi alcuni riccioli castani. All'improvvisa luce che le venne dall'aprirsi della porta la donna alzò la testa e Keerg rimase senza fiato, immobile e come stordito alla vista dei due grandi occhi castani un po' asimmetrici che lo guardavano, nei quali anche nell'ombra si vedevano luccicare piccole pagliuzze d'oro.

Come lo vide Damatria balzò in piedi e gli corse incontro con un grido strozzato: — Keerg!

Fece tre passi nella piccola stanza e si abbracciarono. Si baciarono d'istinto, nonostante non lo avessero mai fatto prima. Un bacio lungo e profondo, con le lingue che si cercavano e le labbra premute con forza le une sulle altre. Keerg, avvolto in una nuvola di profumo di mughetto, era intontito da quello che gli succedeva e che non aveva avuto il coraggio di sperare.

Dopo averlo baciato con passione Damatria si liberò dal suo abbraccio puntandogli le mani contro il petto per scostarlo da sé. Fece un passo indietro e lo fissò con gli occhi accesi dall'ira.

— Cosa sei venuto a fare? — gli chiese con voce dura.

Keerg era quasi spaventato dall'asprezza e dall'evidente contraddittorietà di quel comportamento. Per di più non aveva mai avuto la parola facile e non sapeva assolutamente come rispondere a quella domanda di una semplicità disarmante. Lei lo incalzò, se possibile ancora più furente: — Be', allora, cosa vuoi da me?

Solo allora Keerg iniziò, con difficoltà, confusamente e quasi balbettando a dire dell'Erede che era stato ferito, della sicurezza della sua morte se non si faceva una grande magia di salute per lui, delle speranze dell'Impero riposte in lei e nelle sue capacità di maga. Mentre parlava il giovane si sentiva sempre più in imbarazzo; quell'incontro tanto atteso si svolgeva in un modo che non si sarebbe mai aspettato. Quando arrivò a ricordare quante volte lei lo avesse salvato da ferite gravissime e come lui fosse sicuro della sua capacità di guarire anche l'Erede, lei cominciò a gridare, mentre gli occhi le si inumidivano di lacrime, non si capiva se d'ira o di disperazione:

— L'Erede, l'Erede! Non sai parlarmi d'altro che dell'Erede!

"Da due anni ogni giorno mi sveglio pensando che non devo pensare a te e mi addormento giurando che questa notte non ti sognerò. E tu compari qui, bussi alla porta, entri senza che nemmeno te lo abbia detto e mi chiedi di curare uno che non ho mai visto e del quale non mi importa niente.

"Prendi la pozione che ho preparato due giorni fa" proseguì indicando una piccola fiaschetta di vetro spesso che si trovava su di uno scaffale immerso nella penombra "certo che l'ho preparata, che maga sarei se non sapessi nulla

del mio futuro, e te ne vai senza quasi salutare. E chissà quando tornerai.
"Non ti voglio più vedere."

Dopo questa tirata Damatria scoppiò in un pianto dirotto e indifeso, senza neppure portare le mani al viso, e Keerg si sentì prendere dal panico. Non aveva nessuna dimestichezza con le donne e non sapeva assolutamente come comportarsi in situazioni come quella; sapeva solo che doveva fare qualche cosa. Dopo un tempo che gli parve infinito fece un passo in avanti sulle gambe che gli parevano di legno e abbracciò Damatria, che singhiozzava, stringendosela al petto. Lei non reagì, si abbandonò semplicemente al suo abbraccio continuando a piangere, scossa di tanto in tanto da un singhiozzo.

Keerg sentiva di dover dire qualcosa e alla fine riuscì a mormorare: — Non ti preoccupare, Damatria, tornerò. Ti giuro che tornerò presto; fra pochi giorni. Il tempo di portare la pozione all'Erede e tornerò da te. Allora potremo stare insieme per sempre.

Mentre parlava si sentiva nascere le lacrime negli occhi; un'esperienza dell'infanzia che quasi non ricordava più.

Damatria smise di piangere e si sciolse dall'abbraccio, questa volta con gesti delicati, e indicò tristemente le sette ossa di crotto, sparse sul panno rosso cupo in un disordine che lei sapeva leggere, e disse quasi sussurrando: — No che non tornerai subito. Guarda cosa dicono le ossa di crotto.

"Anzi, stai attento che non andrà tutto liscio come credi. Dovrai pagare di persona per la salvezza del tuo Erede.

"Non tornerai subito e io non voglio passare la vita ad aspettare uno che non si sa se e quando torna."

Damatria si diresse allora verso il ripiano, prese la boccetta di vetro spesso che conteneva la pozione e la mise nelle mani di Keerg.

— Va versata tutta di seguito esattamente sulla ferita, dove è stato colpito dal quadrello — disse con voce priva d'intonazione. Poi posò una mano sulla spalla sinistra di Keerg e lo costrinse a voltarsi. Con decisione lo portò davanti alla porta e praticamente lo spinse fuori dalla stanzetta.

Il giovane si voltò che il battente con la testa di quagliotto scolpita sopra si era già richiuso.

Attraversando a ritroso le passerelle, i ponti volanti e i passaggi obbligati che formavano il labirinto che si doveva percorrere per spostarsi a Caranot, Keerg impiegò meno tempo di quanto aveva temuto per raggiungere l'imbarcadero dove attraccavano le brontobarche. Prima di riprendere il guz dalla stalla dove lo aveva lasciato insieme a quello di Yorot-Yorot, Keerg si preoccupò di convincere il comandante di una delle brontobarche ormeggiate a impegnarsi a traghettarlo con il suo animale sulla riva settentrionale del fiume. Impiegò nell'operazione tre delle pietre magiche che gli aveva lasciato il nano e si stupì di quanto anche quelle prodotte sulle montagne fossero efficaci, seppure in mani inesperte come le sue.

La traversata dell'Ho, che all'altezza di Caranot è così largo da sembrare un lago, durò quasi un'ora, ma a Keerg parve brevissima. Si sentiva come svuotato e rimpiangeva di non aver aperto una seconda volta quella porta con l'insegna della testa di quagliotto. Si sforzava di ripetersi che era stato meglio così, che a Damatria non erano mai piaciuti i saluti piagnuccolosi, che sarebbe tornato presto da lei, ma non riusciva a ripensare senza un senso di angoscia e di privazione al lungo bacio che si erano scambiati al momento dell'incontro. Gli risuonavano nelle orecchie e in tutto il corpo le parole rassegnate di lei quando gli aveva annunciato che non sarebbe ritornato presto come prometteva, subito dopo aver portato a termine la sua missione e salvato la vita dell'Erede.

Perché non doveva tornare? Lui voleva tornare e sarebbe tornato. Di corsa per giunta: nessuno poteva impedirglielo.

Era metà pomeriggio quando Keerg, con questi pensieri che gli ronzavano in testa, sbarcò dalla brontobarca portando il guz per le briglie. Strinse meccanicamente le cinghie della sella attorno alle spalle dell'animale, infilò un piede nella staffa, gli salì in groppa e si mise in cammino in direzione di Trannarit, che non era lontana.

Si sentiva perfettamente in forze. Avrebbe viaggiato tutta la notte e tutto il giorno dopo, senza fermarsi se non per bere e mangiare. Poi avrebbe fatto una sosta di poche ore per dormire e riposare; un'ultima tappa di una giornata lo avrebbe portato dall'Erede prima che il sole tramontasse

una terza volta da quando era sbarcato. Sarebbe stato molto faticoso, ma la stanchezza non lo spaventava, anzi. Aveva voglia di stancarsi per non pensare, di confondersi con il passo veloce battuto sulla strada lastricata dalle due grosse zampe del guz. Soprattutto non voleva assolutamente distendersi per dormire senza essere sicuro che il sonno si sarebbe immediatamente impadronito di lui, impedendogli di mettersi a pensare a come aveva agito e a come avrebbe potuto agire.

Viaggiò quello che restava del pomeriggio e poi tutta la notte, alla luce della luna gialla, filtrata dallo strato di nuvole leggere che in quella stagione velano costantemente il cielo nella regione semidesertica delle Terre Note immediatamente a nord del fiume Ho. Non mancava molto all'arrivo delle grandi piogge, intense al nord e meno violente lì al sud, poi il cielo sarebbe rimasto terso, salvo rare eccezioni, fino all'arrivo delle piogge d'autunno, sottili e continue, che avrebbero portato all'inverno. Keerg si concentrava sul tempo, sui passi del guz, sul cammino percorso e su quello da fare ancora, si attaccava a ogni pensiero che potesse distrarlo da quello di Damatria, e continuava la sua strada senza concedersi riposo.

Non dormiva da quaranta ore e procedeva al piccolo trotto sul suo guz coperto da uno strato spesso di sudore gelatinoso quando fece un incontro quasi inconcepibile in quelle zone tranquille dell'Impero. Tre laztebi dai larghi bragoni rossi, che montavano a pelo piccoli guz di montagna, comparvero all'improvviso in cima a un dosso ai bordi della strada. Si stagliavano contro il sole velato che ormai declinava. Evidentemente, si scoprì a riflettere Keerg, la battaglia nei pressi di Pairzit aveva allargato enormemente l'ambito nel quale i predoni si spingevano per effettuare le loro scorrerie: si sentivano ormai padroni dell'Impero. Chissà come avevano fatto ad attraversare l'Ho, che costituiva comunque un ostacolo difficile da superare senza l'aiuto degli abitanti della regione o un'attrezzatura adatta, che difficilmente tre laztebi in cerca di preda portavano con sé.

Keerg si riscosse da queste riflessioni. Non era il momento di pensare, ma di battersi, dato che il guz che montava, stremato da più di un giorno di cammino, non era assolutamente in grado di darsi alla fuga con qualche speranza di successo.

I laztebi dovevano essere consapevoli delle sue limitate possibilità di movimento, perché avanzavano verso di lui senza mostrare alcuna fretta. Non avevano paura di vederselo sfuggire.

Per parte sua Keerg stava tentando di elaborare il più rapidamente possibile una strategia in base alla quale affrontare i tre nemici. Sotto il mantello, invisibile ai laztebi, aveva la balestra a mano carica, fatto che loro non potevano sospettare, date le penose condizioni della sua divisa da imperiale. Nessun altro nelle Terre Note portava con sé un'arma simile. Con essa Keerg era sicuro di riuscire ad abbattere uno di loro, ma quasi sicuramente non avrebbe avuto il tempo di ricaricare e lanciare un secondo quadrello. Considerò le armi di cui disponevano i tre laztebi che si avvicinavano, domandandosi quale dovesse essere considerata la più pericolosa, per destinarle il primo colpo.

Al centro c'era una femmina, con i capelli neri grossi e ispidi legati in mezzo alla testa, le tre coppie di seni traboccanti e ben in vista. Impugnava un tubo di fuoco. Il maschio che si trovava sulla destra, a torso nudo e con il petto attraversato da una profonda cicatrice, era invece armato con una pesante scimitarra a doppia punta. A sinistra un'altra femmina, dal lercio giabbetto giallastro chiuso con vistosi alamari, calzava un grosso guantone per il lancio dei buchi, che erano chiusi in un sacchetto iridescente che portava legato alla vita con una fusciacca.

Keerg stabilì che il pericolo maggiore era rappresentato dalla femmina con il tubo di fuoco: un sasso volante lanciato con precisione da una certa distanza avrebbe potuto ferirlo gravemente o anche ucciderlo, senza che lui potesse fare niente per difendersi. Il quadrello che poteva lanciare quasi a colpo sicuro era destinato a lei.

Tenne la balestra a mano nascosta nella custodia cucita nel mantello fin quando il terzetto non giunse a una cinquantina di passi di distanza; allora la lazteba imbracciò il tubo di fuoco e si preparò a rivolgerlo contro di lui. Keerg estrasse la propria arma con rapidità, la puntò e premette con freddezza il grilletto che liberava la corda in tensione intrecciata di fili d'acciaio. Il quadrello partì con uno schiocco al quale seguì un ronzio. Keerg aveva mirato al tronco della lazteba: il proiettile si conficcò poco sotto il capezzolo della tetta centrale sinistra, un colpo mortale. La lazteba lasciò cadere il tubo di fuoco, si premette le ma-

ni sulla ferita e si accasciò sul collo del proprio guz. Poiché montava senza sella né staffe, non c'era niente a trattenerla sulla groppa dell'animale: scivolò quindi a terra, dove rimase in mezzo a una macchia giallastra che si allargava sgorgandole dal petto attraverso le dita verdognole.

Lanciato il quadrello Keerg si affrettò ad applicare alla balestra a mano la macchinetta per tendere la corda, in modo da armarla di nuovo e lanciare un secondo proiettile, ma i due laztebi superstiti incitarono i loro guz alla corsa per arrivargli addosso il prima possibile: non c'era tempo per ricaricare la balestra. Il giovane la ripose nella custodia ed estrasse invece la lunga spada da imperiale, con la quale si preparò a resistere all'aggressione combinata dell'avversario armato di scimitarra e della lanciatrice di buchi. Fu lei ad attaccare per prima: non appena raggiunse la distanza utile per effettuare un lancio scagliò verso Keerg il buco che teneva pronto nel guantone. Il proiettile si librò nell'aria, scurissimo, e si diresse volteggiando verso il giovane, che non ebbe difficoltà a evitarlo facendo scartare il guz verso destra. Il buco finì a terra, dove si aprì scavando un piccolo affossamento.

Intanto il robusto laztebo armato di scimitarra era arrivato addosso a Keerg e aveva cominciato a vibrare colpi all'impazzata. Ebbe inizio un duello assolutamente particolare: mentre Keerg fronteggiava il laztebo armato di scimitarra, la lanciatrice di buchi continuava infatti a estrarre i suoi proiettili dal sacchetto dai colori dell'iride e a scagliarli contro di lui. Lo costringeva così a difendersi da due avversari contemporaneamente e di fatto gli impediva di attaccare quello armato di scimitarra. Tutte le volte che Keerg riusciva a metterlo in difficoltà gli doveva concedere il tempo per riprendersi, quando era costretto a ritrarsi per schivare un buco.

All'inizio Keerg aveva avuto l'impressione di avere in pugno la situazione, data la sua profonda dimestichezza con il combattimento alla spada; gli anni passati al castello di Oxiana avevano reso quasi perfetta la sua tecnica con quell'arma. Presto però dovette accorgersi che l'atteggiamento esclusivamente difensivo al quale era costretto rischiava di non portare altro che a dilazionare la sconfitta, dato che si rivelava costoso in termini di energie senza che gli riuscisse a vedere in che modo avrebbe potuto avere il sopravvento sugli avversari.

La grande esperienza nei duelli all'arma bianca che si era fatto in gioventù e che aveva raffinato a Oxiana gli permise però di rendersi conto del fatto che i laztebi si erano convinti di averlo in pugno: combattevano al solo scopo di sfinirlo fisicamente per poi abbatterlo senza problemi. E lui sapeva quanto fosse pericolosa la convinzione di aver già vinto un duello che si stava ancora combattendo: si tratta di un atteggiamento che riduce la concentrazione e concede un vantaggio enorme all'avversario. A Oxiana più di metà del tempo passato a studiare il combattimento all'arma bianca era destinato a esercizi di concentrazione e di fissazione del pensiero: il guerriero che combatteva con la spada doveva identificarsi con la lama che impugnava.

Quando si accorse che il laztebo armato di scimitarra lo incalzava senza convinzione, limitandosi a tenerlo impegnato in modo da consentire alla lanciatrice di buchi di bersagliarlo con i suoi tiri, Keerg si impegnò nel rafforzare questo atteggiamento evitando in ogni modo di accennare degli attacchi e fingendosi più stanco e più in difficoltà nelle parate di quanto non fosse in realtà. Questo provocò un'ulteriore riduzione nella concentrazione del laztebo, così da renderlo vulnerabile all'attacco che Keerg scagliò all'improvviso, subito dopo aver scansato un ennesimo buco. Con un colpo di talloni e di ginocchia spinse in avanti il proprio guz, fin quasi a contatto con quello del laztebo, prendendolo assolutamente di sorpresa, mentre con la spada si apriva un varco nella sua guardia. Il laztebo riuscì a parare il primo assalto e tentò di far arretrare il proprio guz per guadagnare tempo e spazio, ma il suo movimento avvenne in lieve ritardo. La prima stoccata di Keerg fu parata, la seconda ferì l'avversario alla spalla sinistra e la terza giunse infine a trafiggergli la gola. Un fiotto di purulento liquido giallastro sgorgò dalla ferita non appena Keerg ne ritrasse la lama e il laztebo alzò inutilmente le mani alla gola, mentre gli occhi già si spegnevano.

Per portare l'attacco Keerg aveva dovuto allentare il controllo sui movimenti della lanciatrice di buchi. Quando riportò la sua attenzione su di lei, dopo aver inferto il colpo mortale al laztebo, un buco lo aveva ormai quasi raggiunto. Keerg tirò furiosamente le redini del guz e lo fece scartare, ma il suo movimento non fu così rapido da impedire che il buco raggiungesse l'animale alla zampa sinistra, in alto, vicino all'inguine, e si aprisse subito, scavando una

profonda ferita nell'arto. Prima ancora che il sangue cominciasse a sgorgare abbondante il guz lanciò uno sfraglio straziante e si abbatté su un fianco, costringendo Keerg a una vera acrobazia per non rimanere schiacciato sotto il corpo della bestia.

Anche se avvantaggiata dal fatto di trovarsi a dorso del guz contro un avversario appiedato, la lazteba era rimasta da sola ad affrontare Keerg. Girava attorno al giovane, che la teneva a distanza con la spada, lanciandogli contro i buchi che estraeva dalla sacca multicolore. Ogni buco fluttuava nell'aria verso Keerg, che con uno scatto lo evitava, per finire a terra, dove si apriva scavando un piccolo avvallamento. La lazteba doveva essere una specialista nell'uso del guantone per il lancio dei buchi, perché dopo una serie di lanci normali ne realizzò di sorpresa uno doppio, al quale Keerg era assolutamente impreparato. Aveva già consumato la propria elasticità nell'evitare un buco che se ne trovò un secondo davanti, già a meno di due braccia dal suo petto, verso il quale era stato scagliato con precisione. Con un riflesso automatico e disperato Keerg cercò di allontanare da sé il nuovo pericolo agitando la spada che impugnava.

La lama colpì il buco e, prima che si potesse aprire, lo spezzò in una miriade di piccoli buchi che volarono in tutte le direzioni. Il più grande dei frammenti cadde quasi in verticale su un ginocchio di Keerg, dove si aprì. Il giovane sentì la carne, le ossa e i tessuti che venivano divorati. La fitta di dolore che gli cresceva dentro lo spinse a una risoluzione disperata: scagliò la spada verso la lazteba, che già si preparava a un nuovo lancio. Il tiro fu fortunato, la lama si piantò quasi esattamente al centro delle quattro tette inferiori della lanciatrice, ne attraversò il tronco e uscì per almeno un palmo dalla schiena. La lazteba afferrò con entrambe le mani l'elsa della spada come se la volesse sfilare dalla ferita, ma non ne ebbe la forza e rimase così, china in avanti con le mani congiunte, senza più vita.

Keerg intanto aveva abbassato lo sguardo sul ginocchio sinistro, che sentiva pulsare di un dolore lacerante, per accorgersi con orrore che quasi un terzo era scomparso. Seguendo il ritmo del battito cardiaco e del rombo che il giovane sentiva nelle orecchie, il sangue si precipitava a ondate fuori dalla ferita, nascondendo il biancore delle ossa esposte e imbevendo i pantaloni grigio chiaro che indossa-

va. Piccoli rivoli di sangue segnavano i punti del suo corpo raggiunti da altri frammenti del buco che la sua spada aveva frantumato in volo.

Keerg si rendeva conto con lucidità che in quelle condizioni non solo non sarebbe riuscito a raggiungere Trannarit ma sarebbe morto dissanguato entro poche ore. Poteva fare solo un tentativo, e anché quello con poche speranze di successo. Saltellando sulla gamba illesa, soffrendo atrocemente e lasciandosi dietro una scia di sangue, raggiunse il suo guz, che giaceva ormai immobile dove si era abbattuto dopo essere stato raggiunto dal buco che gli aveva straziato le carni. Per fortuna l'animale non si era accasciato sopra le tasche della sella e il giovane poté estrarne con relativa facilità la piccola dose di zeone avvolta nella sottile lamina di troffone che Yorot-Yorot aveva insistito perché accettasse a Caranot.

Con gesti febbrili Keerg liberò la droga dal suo involucro e se la mise in bocca, poi stramazzò a terra, distrutto dalla debolezza per il sangue perduto e dal dolore per la profonda ferita.

Riverso a terra gli rimase la sola consapevolezza della propria bocca, si sentì come masticazione e nient'altro. A poco a poco la percezione di sé cominciò a diffondersi di nuovo in tutto il corpo, come inchiostro versato nell'acqua che allarga le proprie spire in modo imprevedibile, fino a disegnare per un attimo una ragnatela che abbraccia tutto il liquido trasparente, come una scultura di filamenti sottili, e poi si disperde in essa attribuendogli ovunque la propria colorazione.

Quando la consapevolezza raggiunse il ginocchio sinistro Keerg fu capace di percepire ciascuna delle vene e delle arterie massacrate dal buco, ogni lembo di tessuto lacerato e ogni segmento d'osso strappato via. La sua concentrazione era così potente da riuscire da sola a bloccare la perdita di sangue, interrompendone l'afflusso ai vasi devastati e dirigendolo verso quelli ancora sani; intanto anche l'ondata di dolore veniva canalizzata e assorbita da recettori che la droga rendeva immensi e capaci di sopportare quasi qualunque prova.

Con gesti ipnotici Keerg tolse dalla sacca della sella la piccola fiaschetta di vetro spesso, strettamente avvolta in un panno di emur, che aveva ricevuto da Damatria, e se la infilò nel giabbetto. Poi afferrò le briglie del guz apparte-

nuto al laztebo armato di scimitarra, che ancora si aggirava lì nei pressi brucando i pochi sterpi che il deserto concedeva. Con un balzo di cui non si sarebbe creduto capace in quelle condizioni gli fu in groppa. Il dolore si affacciò un attimo, come un mostro che sputava fuoco, ma subito si ritrasse. Keerg serrò fra le gambe la testa dell'animale e lo incitò alla corsa in direzione di Trannarit.

Fu un viaggio come Keerg non avrebbe mai immaginato di fare. La coscienza di quello che aveva attorno aumentava e diminuiva ritmicamente, come se fosse una marea, lasciandolo a volte quasi inconsapevole di quello che gli accadeva e altre volte riempiendolo con una percezione di un'aggressività inimmaginabile. Per una parte della notte si rannicchiò sulla groppa del guz, tanto violento gli appariva l'incombere delle stelle sopra il suo capo e tanto ingombrante era la presenza duplice della luna rossa e di quella gialla.

In altri momenti erano gli odori della campagna che la brezza gli portava alle narici a essere percepiti in maniera così intensa da stordirlo, insieme al pulsare costante e accelerato del sangue, del cui flusso era perfettamente cosciente: produceva nelle sue orecchie un fragore continuo che sentiva rimbombare nel petto.

Durante la corsa verso Trannarit, Keerg non fu in grado di calcolare in nessun modo il trascorrere del tempo o il consumarsi delle distanze, anche la percezione di come prendesse le decisioni relative alla strada da scegliere gli era sconosciuta. Si orientava e basta, in una maniera animalesca che gli proveniva da una sensibilità esasperata dall'abuso della droga. La città gli apparve davanti all'improvviso, come sorta dal nulla, e lui fu stupito di quella vista allo stesso modo che se si fosse manifestata immediatamente dopo il duello combattuto e vinto di così stretta misura con i tre laztebi.

Keerg giunse davanti alla porta di Trannarit del sud, la zona della città sorta per controllare l'accesso alle teste meridionali dei due ponti sull'Ho che costituivano la fonte della sua ricchezza, verso la metà della giornata. Quando arrivò davanti agli uomini del corpo di guardia le ultime forze lo abbandonarono: il giovane scivolò giù dal guz impastato di sudore che montava e si accasciò a terra. Accostando le orecchie alle sue labbra le sentinelle gli intesero

pronunciare parole slegate: "Halmandra, salvezza, Erede, ferita, massima urgenza".

Queste poche parole, biascicate con un filo di fiato attraverso labbra spaccate dalla sete, convinsero il comandante del presidio meridionale a far trasportare il ferito, così come si trovava, oltre l'Hozid attraverso il ponte nuovo, fino al palazzo del signòre di Trannarit. Lì diminuivano ogni giorno le speranze di salvezza per l'Erede, il cui sangue veniva impoverito sempre di più da quello infetto di magodnar, che si riproduceva con lentezza ma senza fermarsi, svuotando della linfa vitale le membra del giovanissimo principe.

Quando Halmandra si trovò di fronte Keerg, sorretto da due soldati del corpo di guardia della porta sud, non lo riconobbe: aveva i lineamenti tesi sulle ossa del viso nello sforzo di non perdere conoscenza, mentre il resto del corpo era fiaccato dalla fatica del viaggio e svuotato dalle ferite, del cui sangue secco i suoi abiti erano imbrattati. Anche la voce che uscì roca dalle sue labbra, spaccate dal vento e dal fatto che non beveva da quando aveva assunto lo zeone, non ricordava neppure quella del giovane prestante che aveva scortato la famiglia imperiale nel viaggio da Pairzit a Trannarit.

Lo riconobbe il Custode che comandava le guardie personali dell'Erede, al quale non erano sfuggiti i brandelli di uniforme da cadetto imperiale che Keerg aveva ancora indosso. Quando la sua identità fu finalmente accertata Keerg riuscì, impiegando le ultime forze di cui disponeva, a consegnare la pozione magica che aveva con sé e a spiegare come avrebbe dovuto essere usata. Poi perse i sensi. Lasciò che la propria coscienza si dissolvesse nel ritmo della materia, aveva l'impressione di percepirla a ondate, che lo raggiungevano sollevandolo verso l'alto e poi si ritraevano restituendogli tutto il suo peso sul letto dove giaceva immobile e incapace del più piccolo movimento.

Consiglio di guerra

La pozione magica fu versata sulla ferita che il quadrello aveva prodotto nel petto dell'Erede e iniziò subito a fare il suo effetto positivo: il sangue di magodnar smise di corrompere quello del giovane e la pelle del suo viso da cerea

divenne pallida. Tre giorni furono sufficienti perché l'Erede riprendesse coscienza e il suo pallore si facesse rosato. Dopo appena una settimana fu in grado di alzarsi dal letto e muovere qualche passo, anche se stentato.

Ben diversamente si sviluppava intanto l'infermità di Keerg, al quale peraltro veniva prodigata un'assistenza premurosa. Lo zeone gli aveva consentito di sopravvivere al dolore e al danno fisico prodotti dal buco che gli aveva devastato il ginocchio; la droga gli aveva anche dato la forza per arrivare sino a Trannarit senza bere né mangiare, ma aveva insieme prosciugato tutte le sue energie e si era insinuata a fondo nel suo conglobato dell'identità, modificandola e cambiando la sua percezione del mondo. Gli aveva permesso di superare la sua debolezza fisica, ma aveva approfittato di quella debolezza per insinuarsi in ogni fibra del suo essere e del suo pensiero.

Per giorni Keerg giacque nel letto privo di coscienza, mentre i maghi della salute si impegnavano in incantesimi che difendessero la sua gamba dalla cancrena e facessero rimarginare la ferita in modo da conservare all'articolazione qualche mobilità.

L'incoscienza gli derivava tanto dalla spossatezza fisica quanto dall'essersi dovuto abbandonare completamente ai meccanismi della droga, che mentre gli consentiva di restare in vita e di portare a termine la sua missione lo sprofondava in percezioni del mondo assolutamente particolari e soggettive. Visse in un torrente di luci, suoni e colori che superava ogni sua capacità di controllo e ottundeva i suoi sensi. Per tenerlo in vita i servi e le ancelle del palazzo lo imboccavano come un bimbo appena svezzato e poteva capitare che lui masticasse lo stesso boccone per ore senza ingoiarlo, nello sforzo e nel piacere di goderne il gusto fino all'ultimo volatile elemento di sapore; oppure che sputasse il cibo percependolo come un'intrusione immotivata nella sua area di esistenza.

Nonostante tutto ciò, Keerg si riprese, a modo suo e con estrema lentezza. Soprattutto senza che i suoi progressi fisici andassero di pari passo con quelli mentali. Dopo tre settimane fu in grado, zoppicando, di reggersi in piedi con l'aiuto di un bastone. Allora prese l'abitudine di aggirarsi senza meta per il palazzo del signore di Trannarit, dove tutti impararono a riconoscere il rumore ticchettante che annunciava il suo approssimarsi imprevedibile e

poi la sua presenza discreta, silenziosa e testarda. Capitava che si fermasse decine di minuti a fissare il particolare dello stipite di una porta o il punto dove una maniglia o qualche altro oggetto metallico rifletteva la luce del sole scomponendola nei colori fondamentali. Nessuno lo sapeva, ma davanti ai suoi occhi quel dettaglio o quella sfumatura della luce si trasformavano per effetto dello zeone che gli riempiva il sangue in un volto amico, dagli occhi castani arricchiti di pagliuzze d'oro e contornato di riccioli scuri, e Keerg si beava di quella vista. Oppure si lasciava avvolgere dal fumo di un caminetto la cui canna fumaria non aveva ancora raggiunto la temperatura sufficiente per un tiraggio perfetto e aspirava quella nuvola con voluttà dovuta al fatto che la percepiva come una fragranza di mughetto, salvo poi tossire a lungo per l'irritazione che il fumo gli causava alla gola. Altre volte il giovane fissava semplicemente il vuoto, ma si capiva che stava osservando qualcosa che solo lui vedeva.

Mentre il cervello di Keerg impegnava la sua battaglia contro lo zeone per il controllo della sua coscienza, arrivò la stagione delle piogge, che quell'anno era in ritardo. Una fronte di nuvole nere si presentò un giorno da ovest, poco sopra l'orizzonte, e continuò ad avanzare preceduta da un vento caldo e umido fin quando la debole luminosità opalescente che caratterizza le giornate invernali si ridusse ancora. Iniziò a cadere una pioggia sottile e continua, che non cessò per due settimane, salvo qualche pausa brevissima durante la quale l'aria si riempiva di odori intensi. Quando la pioggia cessò lasciò la terra inzuppata d'acqua e pronta, in tutta la regione nella quale si coltiva il mecar, a essere rivoltata dall'aratro in modo da risvegliare a una nuova germinazione i bulbi della pianta lasciati nel terreno. Appositi aratri dalle ruote immense per muoversi nel fango senza sprofondare cominciarono allora la loro attività nei campi, trainati da pariglie di bomp dai larghi zoccoli.

Il maltempo contrastò con l'atmosfera che si viveva nella famiglia imperiale e in quelli che la circondavano, particolarmente allegra da quando l'Erede aveva cominciato ad avviarsi verso una guarigione completa. Halmandra aveva riacquistato la sua serenità e suo padre e i fratelli poterono godere della sua compagnia per la prima volta da quando era giunta a Trannarit.

A rasserenare la principessa concorsero anche nuovi arrivi di personalità dell'Impero che continuavano a giungere alla spicciolata e che contribuivano a rafforzare le speranze riguardo alle pretese al trono che l'Erede vantava. Dieci giorni dopo l'arrivo a Trannarit del piccolo corteo imperiale, era giunto in città il Primo Custode accompagnato da un contingente di trecento imperiali a dorso di guz. Si trattava del reparto destinato ad aprire la strada al grande movimento di aggiramento sulla sinistra che avrebbe dovuto decidere la battaglia delle Weeralle in favore dell'Impero. Quando tutta l'ala aveva ceduto gli imperiali si erano trovati isolati a est del campo di battaglia, con l'intera armata lazteba a separarli da Pairzit ma con i guz che consentivano loro di allontanarsi indisturbati. Dopo aver vagato alcuni giorni quasi senza meta erano venuti a sapere che l'Erede si trovava in viaggio per Trannarit con la famiglia imperiale. Il Primo Custode aveva deciso di mettersi ai suoi ordini.

Lo stesso fece l'Ultimo Difensore, che giunse a Trannarit con i resti del contingente di imperiali che aveva combattuto alle Weeralle sotto il suo comando all'estrema destra dello schieramento di Varanal, a copertura del fianco dei nani picchieri. Arrivarono quando l'Erede era già entrato in convalescenza e la stagione delle piogge era cominciata da giorni.

Gli imperiali, poche centinaia in tutto compresi parecchi feriti, giunsero alla città dei due ponti a piedi, come avevano combattuto, con le uniformi mezze fradice per la pioggia e lacere per la battaglia nella quale avevano combattuto con furore e per tutti gli scontri che avevano dovuto affrontare in seguito per aprirsi una via di ritirata. Avevano marciato per giorni a tappe forzate, cibandosi di quello che riuscivano a trovare, quando ci riuscivano, sempre pronti a respingere un assalto da parte di una delle bande di laztebi montati su guz che dopo la vittoria si aggiravano spadroneggiando per la regione.

Nonostante le condizioni pietose nelle quali si trovavano e la pioggia battente, il loro ingresso a Trannarit provocò grande emozione e venne salutato degli abitanti della città con immenso calore. Gli imperiali sfilarono al passo cadenzato dei tamburi e dei pifferi, compagnia per compagnia, ciascuna dietro la propria bandiera pesante di pioggia. Sempre in ordine perfetto andarono poi a schierarsi

nel cortile del palazzo dell'Impero. L'Erede si affacciò da un balconcino prospiciente il cortile per ricevere il loro saluto senza esporre al maltempo il proprio fisico, che cominciava appena a riprendersi dalla ferita e dall'avvelenamento che ne avevano messo a repentaglio la vita.

In maniera meno evidente e spettacolare erano arrivati a Trannarit e si erano presentati prima ad Halmandra e, dopo la sua guarigione, direttamente all'Erede, alti dignitari dell'Impero, membri del Consiglio dei Dieci o della Dieta della Guerra che proclamavano la propria fedeltà alla sua causa. Si trattava di persone che erano fuggite da Pairzit subito dopo la morte di Qarina, quando i sostenitori di Varanal si erano abbandonati alla repressione dei loro rivali, ma anche di combattenti che avevano partecipato alla battaglia delle Weeralle ed erano sfuggiti alla caccia scatenata dai laztebi dopo la sconfitta, oppure che erano riusciti a lasciare Pairzit prima che rimanesse stretta nell'assedio.

Trannarit iniziò così ad assumere alcune delle caratteristiche della capitale, con una piccola vita di corte regolata da un cerimoniale abbastanza rigoroso, da un calendario di appuntamenti piuttosto ricco e da ricorrenza precise, che andavano dalla caccia all'urrasso ai pranzi offerti dai più ricchi fra gli abitanti della città e quelli che vi si erano rifugiati. La drammatica situazione nella quale versava l'Impero impediva di dare vere e proprie feste.

Tutto ciò comportò un aumento sensibile nella popolazione di Trannarit, trovare alloggio era un problema e anche l'approvvigionamento dei cibi divenne più difficile. La circolazione di pietre magiche dell'Oltreduna aumentò sensibilmente e la nuova corte non sembrava così contraria a esse come lo era stata la precedente.

Questo periodo in qualche modo spensierato terminò con la fine della stagione delle piogge e l'inizio dell'estate. Dal nord delle Terre Note arrivarono allora a Trannarit notizie molto preoccupanti, anche se si trattava di avvenimenti certamente positivi per l'Impero nel suo insieme. I laztebi avevano infatti abbandonato l'assedio di Pairzit. Per quasi un mese erano rimasti attorno alle sue mura torturando prigionieri, bruciando cascine e fattorie e consumando tutto il cibo disponibile nella regione. Quanto a sferrare veri e propri assalti alle poderose mura della città i laztebi non disponevano né di macchine d'assedio, né delle torri e delle lunghe scale che sarebbero state necessarie per

effettuare un tentativo con qualche speranza di successo. I laztebi non avevano nessuna esperienza al riguardo: era la prima volta nella storia della loro lotta contro l'Impero che si trovavano ad assediare una grande città e Pairzit disponeva sicuramente del miglior sistema difensivo di tutte le Terre Note.

Le condizioni degli assedianti si erano poi aggravate molto con l'arrivo delle piogge, che nel nord sono un fenomeno meteorologico ben più violento che a Trannarit e nella regione dei Grandi Fiumi.

Pioggia gelida e persino nevischio erano scesi per giorni, fino a trasformare l'accampamento laztebo in un immenso pantano nel quale non rimaneva quasi più traccia di cibo, anche se i laztebi non avevano problemi a mangiare tub marcio e mecar fangoso. Gli uomini di guardia sugli spalti di Pairzit avevano visto allora scoppiare risse immense e violentissime fra gli assedianti, che avevano coinvolto i laztebi a migliaia; era quello il loro modo di maturare grandi scelte collettive. Dopo due giorni di tafferugli che avevano lasciato sul terreno fangoso decine di corpi di laztebi massacrati e quasi completamente affondati in una poltiglia marroncina composta di terra, pioggia, orina, birra verde di mecar, umori e liquidi interni di morti e di feriti.

Alla fine l'orda lazteba aveva raggiunto la decisone di abbandonare l'assedio di Pairzit. Per ritirarsi non aveva però imboccato la strada dell'est, dalla quale arrivava e che avrebbe ricondotto i laztebi nelle grandi pianure dalle quali provenivano. La direzione di marcia scelta era stata quella del sud, nella speranza di percorrere un itinerario che li portasse ad attraversare un territorio ancora ricco, dal quale trarre di che nutrirsi in abbondanza, e che alla fine si aprisse su fiorenti città da spogliare.

Davanti all'orda lazteba fuggiva veloce una massa di profughi, che si passavano la voce l'uno con l'altro sulla vicinanza dei nemici e sulle atrocità che essi consideravano normale commettere. Gli abitanti delle zone in pericolo erano spinti da questi racconti a lasciare le proprie case il più rapidamente possibile portando con sé solo le cose più preziose e più facili da trasportare. Dai fuggiaschi che quotidianamente giungevano a Trannarit era facile attingere notizie abbastanza precise sui movimenti dei laztebi, che presto vennero confermate dal distaccamento di imperiali che fu inviato loro incontro per conoscere con esattezza i

termini della situazione. Al ritorno di quella missione esplorativa si tenne a Trannarit una riunione. Halmandra, alla quale erano state tacitamente assegnate le funzioni di reggente per i pochi compiti di rappresentanza che fino ad allora erano stati necessari alla vita della piccola corte, aveva convocato i maggiori esponenti politici e militari presenti a Trannarit, per comunicare loro gli esiti della spedizione di ricognizione e per prendere insieme le decisioni conseguenti.

La riunione si tenne al Palazzo dell'Impero, dove l'Erede e sua madre si erano ormai insediati, in un'ampia sala situata in alto e ben illuminata da due grandi finestroni, che erano spalancati e facevano entrare la luce ormai viva e l'aria tersa dell'estate appena iniziata.

Il Primo Custode aprì la riunione illustrando la situazione quale risultava dalle informazioni raccolte fra i profughi ma soprattutto dalla ricognizione effettuata dal contingente di imperiali appena rientrato in città. Non esistevano dubbi sul fatto che l'armata lazteba avesse abbandonato l'assedio di Pairzit e che stesse adesso marciando verso sud, saccheggiando e devastando tutto quello che trovava sul suo cammino. Per ora avanzavano lungo una direttrice mediana fra quella che li avrebbe portati a Irriz e quella che invece li avrebbe fatti arrivare a Trannarit, per cui non era possibile fare nessuna previsione su quale delle due città sarebbe stata investita, anche se la seconda si trovava più a nord e senza nessun ostacolo che la proteggesse dal nemico. Infatti a est di Trannarit, sulla via per Irriz, scorrono i due Horial che, pur non essendo difficili da guadare, costituiscono ugualmente un ostacolo non indifferente per l'avanzata di un'armata. Per contro Trannarit, con i suoi celebri due ponti, garantiva attraverso la sua conquista la possibilità di proseguire la marcia verso sud, al di là dell'Hozid.

Bisognava poi aggiungere che si dubitava i laztebi intendessero marciare verso Irriz, nel tentativo di impadronirsi della quale erano stati duramente sconfitti due anni prima.

Dalla comunicazione di quello che si sapeva o si immaginava si passò alla discussione sul da farsi, alla quale parteciparono soprattutto il padre di Halmandra, l'Ultimo Difensore, il Primo Custode, Urgonek e i due membri della Dieta della Guerra che avevano raggiunto l'Erede a Trannarit. Si interrogavano soprattutto sull'opportunità di or-

ganizzare la difesa della parte settentrionale della città, con il remoto rischio di dover distruggere i due ponti sotto l'incalzare di un fortunato assalto laztebo per impedire che cadessero nelle loro mani, o se invece non fosse più prudente abbatterli direttamente e trasferirsi nella parte meridionale di Trannarit, non appena i laztebi avessero manifestato in maniera inequivocabile l'intenzione di dirigersi in forze verso la città.

Il sacrificio della parte più vasta e più ricca di Trannarit e dei suoi due ponti avrebbe consentito di utilizzare fin dall'inizio dei combattimenti la superba barriera difensiva costituita dal largo corso dell'Hozid, che probabilmente i laztebi non avrebbero neppure tentato di attraversare e che in ogni caso sarebbe stato tenuto con successo e quasi senza subire perdite anche dal piccolo esercito di cui l'Erede disponeva in quel momento.

Il parere più diffuso era che la difesa di Trannarit e dei suoi ponti poteva essere tentata con ottime possibilità di successo; la città disponeva di un imponente sistema fortificato e il recente fallimento dell'assedio di Pairzit aveva dimostrato l'incapacità dei laztebi di affrontare architetture difensive di notevole impegno. Trannarit non disponeva delle mura di pietra alte quaranta braccia che circondavano Pairzit, ma aveva lo stesso bastioni robusti, anche se fatti di mattoni cotti al sole del deserto come tutte le città della regione, e di macchine da guerra potenti e ben tenute, in grado di infliggere perdite severe a ogni nemico che avesse tentato un attacco frontale.

La discussione cominciava ad addentrarsi nei dettagli tecnici relativi ai provvedimenti da assumere per portare alla massima efficienza le difese di Trannarit e per integrare al meglio in esse le truppe disponibili, quando l'Erede, che fino a quel momento aveva taciuto, richiamò l'attenzione dei presenti dicendo semplicemente: — Signori.

Si fece silenzio, mentre gli sguardi e l'attenzione di tutti si concentravano sulla sua persona, ancora pallida per la convalescenza e vestita di abiti di calda emur, per proteggersi dagli sbalzi di temperatura ancora frequenti in un'estate che era appena spuntata. A nessuno sfuggiva quanto la ferita gravissima e la lunga degenza che ne era seguita avessero maturato il giovane, sul cui viso era comparsa persino qualche precoce ruga.

Prima di parlare l'Erede passò in rassegna i presenti con

un lungo sguardo. Alla sua destra sedeva sua madre, pronta ad ascoltare i consigli di suo nonno, il padre di lei, che le sedeva vicino. Riguardo al peso delle opinioni di quest'ultimo nelle faccende militari non veniva ultima la considerazione che, coll'eccezione degli imperiali, la quasi totalità delle truppe disponibili a Trannarit proveniva dal suo esercito, che aveva sì l'obbligo di confluire in quello imperiale in caso di necessità, ma che ugualmente aveva con lui e con i suoi figli un rapporto privilegiato. Accanto al signore di Trannarit sedevano Urgonek e i due membri della Dieta della Guerra presenti. Fino a quel momento nessuno dei tre aveva sostenuto opinioni originali.

Vicino a loro si trovava Keerg, ammesso a quella riunione come segno di riconoscenza per la fedeltà che aveva dimostrato e per i sacrifici che aveva fatto per salvare la vita all'erede, più che nella speranza che fosse in grado di portare un contributo fattivo alla discussione. Come sempre appariva assolutamente indifferente a tutto quello che lo circondava con l'unica eccezione, questa volta, del manico di assomet del suo bastone. Keerg lo osservava con la massima attenzione riflettere la luce chiara che inondava la stanza.

Alla sua sinistra l'Erede aveva l'Ultimo Difensore e il Primo Custode, che nelle loro valutazioni si erano dimostrati i meno interessati alla difesa di Trannarit e dei suoi ponti. Nella sala si trovavano anche i tre fratelli di Halmandra, che parlavano pochissimo e solo per dichiararsi d'accordo con il padre, e una decina di altri responsabili militari, abituati più a rispondere alle domande che a presentare le proprie impressioni.

— Signori — ripeté l'Erede — vi ringrazio per il contributo di sapere militare che fornite con tanto affetto per me e per l'Impero. Temo però che vi sia sfuggito il punto centrale della situazione. O almeno quello che a me sembra centrale.

Detto questo il giovane fece una lunga pausa, non si capiva se per prendere coraggio o per compiacersi della curiosità che aveva suscitato e che si leggeva nei volti di tutti i presenti tranne Keerg, che aveva chinato il capo a sinistra per osservare da un angolo diverso il fenomeno di rifrazione della luce che sembrava assorbire tutta la sua attenzione.

— Il mio problema — proseguì l'Erede — non è difendere Trannarit o i suoi ponti, o bloccare l'armata lazteba sul-

l'Hozid e lasciare che metta a ferro e fuoco le Terre Note da qui a Pairzit, ossia in quasi tutto l'Impero.

"Io sono l'Erede al trono imperiale, il mio dovere è organizzare un esercito con il quale affrontare e annientare l'armata lazteba, che si trova in un territorio che mi appartiene e i cui abitanti si aspettano che io li difenda. È l'unica strada che ho per ambire al riconoscimento del mio lignaggio e per ottenere una degna cerimonia di incoronazione a Pairzit come Imperatore di tutte le Terre Note e non solo di una piccola parte risparmiata dai laztebi.

"Ogni altra scelta, ogni rinuncia significa semplicemente la fine dell'Impero."

Nel silenzio che seguì Keerg, che durante il breve discorso dell'Erede era sembrato forzatamente distratto, senza voltare il capo disse con voce ferma: — Su questo non c'è il minimo dubbio. Vostra Maestà ha perfettamente ragione.

A questo punto esplosero le voci di tutti i presenti, ciascuno con i suoi dubbi, le sue domande, le sue perplessità di fronte a un progetto così ambizioso e sproporzionato alle forze di cui l'Erede disponeva.

Le due obiezioni principali alla volontà da lui espressa di affrontare i laztebi in campo aperto vertevano sulla loro enorme superiorità numerica, anche se avevano subito pesanti perdite, sia durante la battaglia delle Weeralle sia a causa degli stenti che avevano dovuto sopportare durante il fallito assedio, e sulla mancanza da parte degli imperiali di una vera e propria massa di fanteria pesante, da schierare in campo come forza di sfondamento, e delle macchine da guerra, baliste e catapulte, necessarie ad appoggiarla.

La gente del sud è solita combattere in formazioni veloci e aperte, fidando soprattutto sulle armi individuali da lancio, spesso neppure balestre, ma semplici archi, le cui frecce hanno una bassa capacità di penetrazione.

A parte Halmandra che taceva attenta e Keerg, che pareva sprofondato di nuovo nei suoi pensieri mentre osservava il gioco di ombre che una lama di luce radente organizzava sul polsino sinistro della sua giubba blu, tutti i presenti al consiglio di guerra si sforzavano di spiegare all'Erede quali fossero le difficoltà che rendevano difficile fino all'impossibile la realizzazione del suo progetto. Ma il giovane non era in alcun modo disponibile a rinunciare al proprio punto di vista e via via che passava il tempo dive-

niva evidente quanto poco esso fosse campato in aria: si è imperatori anche, a volte soprattutto, perché si ha la volontà e la capacità di difendere il proprio Impero.

Ma i paladini del buonsenso non demordevano, e dopo l'ennesima sparata di uno dei membri della Dieta della Guerra a proposito della superiorità numerica assolutamente schiacciante sulla quale potevano contare i laztebi, l'Erede si rivolse direttamente a quello che sembrava il suo unico alleato nella discussione: — Mi pare che tu sia d'accordo con me, Keerg. Forse potresti darmi qualche consiglio prezioso, anche per aiutarmi a convincere gli altri della sensatezza del mio progetto.

— Senza dubbio, Vostra Maestà — rispose prontamente Keerg con la luce che gli scavava rughe profonde sul viso, invecchiato di dieci anni da quando era tornato a Trannarit con la pozione magica che aveva salvato la vita all'Erede.

— Le battaglie si devono vincere prima di combatterle. Per vincere bisogna sceglierne una adeguata ai propri mezzi e poi indurre, o costringere, il nemico a combattere quella e nessun'altra. Se ci si riesce tutto diventa semplice. Se invece è lui a imporci la propria rimaniamo senza nessuna speranza.

— Nel nostro caso come dobbiamo comportarci? Qual è la nostra battaglia?

— I vostri generali ve l'hanno già detto: una battaglia di arcieri, senza un fronte troppo rigido o troppo ampio da difendere a ogni costo, che conceda spazio al nemico in cambio del tempo e che lo logori a fondo prima di pretendere di distruggerlo.

Sentite queste parole l'Erede sorrise con soddisfazione, senza però che dal suo viso provato scomparissero le tracce della malattia, e si guardò intorno sfidando con lo sguardo i presenti a sollevare nuove obiezioni. Non arrivarono.

Il terrapieno di Fronetar

Dal giorno del consiglio di guerra ebbe inizio il grande sforzo per riunire un esercito in grado di affrontare l'armata lazteba in campo aperto. Il tempo a disposizione era poco, anche perché la fame incitava i laztebi a muoversi ver-

so sud quanto più velocemente possibile, mentre non sempre era facile convincere i signori delle città vicine a Trannarit a rinunciare a elevati contingenti delle loro forze in vista di un progetto comune. Erano lontani i tempi nei quali un semplice ordine dell'Imperatore era sufficiente a mettere immediatamente in movimento tutte le energie disponibili nella direzione indicata.

Nonostante tutti gli ostacoli incontrati, due settimane dopo la fine della stagione delle piogge si mise in marcia da Trannarit verso nord un esercito di considerevoli dimensioni, anche se formato in larga maggioranza da truppe leggere, quasi esclusivamente armate di archi e frecce, che avevano però il grande pregio di essere quasi tutte montate su guz. La fanteria pesante era ridotta al contingente di imperiali giunto al seguito dell'Ultimo Difensore, che riposato e riequipaggiato faceva una splendida figura, e a poche migliaia di alabardieri provenienti dalle città ai confini con il deserto. Per sostenerli in combattimento con il tiro di armi pesanti, le macchine da guerra installate sulle mura di Trannarit erano state tolte dai loro alloggiamenti e montate su affusti allestiti in gran fretta perché potessero essere trainate da coppie di bomp fino sul campo di battaglia.

All'ultimo momento si erano inaspettatamente unite all'armata imperiale anche alcune torme di donne guerriere provenienti dalle tribù nomadi di allevatori di pranat, che vivevano ai bordi del deserto. Erano state convinte a unirsi all'impresa più che dalla fedeltà all'Impero dalla consapevolezza dei pericoli ai quali la loro gente sarebbe stata esposta se i laztebi, dopo aver sconfitto le ultime forze imperiali, fossero giunti numerosi e famelici nelle terre dove pascolavano le loro mandrie. L'Erede commentò l'arrivo delle donne guerriere dicendo che è più facile trovare alleati quando ci si prepara a combattere a viso aperto di quando invece si tenta di mettere al sicuro una parte di quel poco che si ha.

Anche con i nuovi arrivi la sproporzione numerica rimaneva lo stesso enorme e questo obbligava l'esercito dell'Erede a una tattica di logoramento del nemico, nella speranza di ridurne le forze in maniera così consistente da riuscire ad averne poi ragione al momento dello scontro decisivo, affidato per necessità ai pochi reparti pesanti disponibili. Un esercito come quello doveva per sua stessa

natura disporsi in profondità, in modo da affrontare i laztebi in molte occasioni successive, sempre ritirandosi senza farsi coinvolgere in scontri di notevoli proporzioni e senza giungere al combattimento corpo a corpo, nel quale la massa degli avversari avrebbe avuto il sopravvento. Anche per queste ragioni è difficile individuare un inizio preciso per quella che viene chiamata la battaglia di Fronetar, dal nome del piccolissimo villaggio a ridosso del quale l'Erede aveva organizzato il suo più importante ridotto difensivo e dove contava di riuscire a infliggere ai laztebi la prima vera battuta d'arresto.

Per questo vi aveva schierato gli imperiali, la cui azione sarebbe stata sostenuta dal tiro delle catapulte e delle baliste tolte dalle mura di Trannarit, a rischio di rendere la città indifendibile. Anche se montate su ruote restavano armi pesanti, che dovevano essere posizionate prima della battaglia e che non sarebbe stato possibile spostare nel corso del combattimento né portar via nel caso di ritirata. Per questo la scelta della loro posizione era importantissima.

Già da diversi giorni reparti sempre più consistenti di arcieri a dorso di guz erano stati inviati ad aggredire l'armata dei laztebi con il triplice scopo di rallentarne la marcia, rendere loro quanto più difficile possibile l'approvvigionamento e soprattutto infliggere perdite così gravi da condizionare l'esito della battaglia frontale. Questo atteggiamento tattico dette vita a un genere di guerra al quale i laztebi non erano preparati, dato che di solito erano loro a muoversi in piccole bande, veloci e sempre pronte a fuggire dopo aver colto un pur piccolo vantaggio da un'imboscata. Adesso erano invece gli arcieri del deserto che aggredivano ogni contingente laztebo che si allontanava dal grosso dell'armata, mentre la necessità di procurare il cibo per una tale massa di combattenti costringeva i laztebi a continue spedizioni di piccoli gruppi anche a una distanza notevole dal corpo centrale dell'esercito. Per di più la loro disponibilità di guz si era ridotta di molto, di pari passo con quella di cibo, dato che quando non c'era da mangiare per i laztebi capitava spesso che i poveri guz finissero allo spiedo.

Le azioni degli arcieri inflissero dure perdite all'armata lazteba, ma non erano in grado di comprometterne la coesione di fondo. L'esercito che all'inizio dell'estate arrivò da-

vanti a Fronetar era lacero e non mancava di appetito, caratteristiche peraltro tipiche dei laztebi, ma restava un apparato militare di tutto rispetto, anche se aveva dovuto lasciare lungo la strada quasi tutte le sue armi pesanti, dagli specchi di virtù ai tubi di fuoco giganti, molti dei quali erano rimasti prigionieri del fango, che ne aveva catturato le ruote fino ai mozzi durante la stagione delle piogge. Neppure il morale era basso nell'armata dei laztebi: anche se l'abbandono dell'assedio di Pairzit aveva spento il loro entusiasmo per la vittoria nella battaglia delle Weeralle, le settimane passate a saccheggiare una delle zone più fertili e ricche delle Terre Note senza trovare alcuna opposizione avevano eccitato moltissimo i loro animi, bellicosi per natura. Se qualche effetto avevano avuto sul loro morale le incursioni degli arcieri a dorso di guz, era stato quello di esasperare i già di per sé irascibili laztebi e di aumentare il loro desiderio di una battaglia campale.

Il campo trincerato di Fronetar non bloccava l'avanzata lazteba nel suo movimento verso sud. La natura del terreno in quella regione di morbide colline e di piccoli corsi d'acqua non determinava l'esistenza di veri passaggi obbligati il cui controllo impedisse a un esercito di proseguire lungo il proprio cammino. La posizione era comunque ben scelta, dato che se i laztebi avessero deciso di non attaccarla avrebbero dovuto effettuare una lunga deviazione verso est, nel corso della quale avrebbero lasciato continuamente il fianco destro esposto agli assalti degli arcieri montati, che dopo ogni puntata offensiva avrebbero trovato un rifugio sicuro a Fronetar. Anche così facendo i laztebi si sarebbero trovati poi nella scomoda situazione di avanzare in un territorio ostile con un esercito nemico piccolo ma combattivo alle spalle.

Probabilmente non furono però le valutazioni di natura strategica a indurre i laztebi ad avanzare contro le fortificazioni di Fronetar, fu piuttosto la loro natura aggressiva, unita al desiderio di umiliare ancora una volta le armi imperiali, che li spinse a cercare la battaglia. Non poteva sfuggire loro che dopo la disastrosa sconfitta delle Weeralle le forze dell'Impero erano così ridotte da non poter sopportare un nuovo rovescio, che avrebbe messo le Terre Note alla mercé dei laztebi per chissà quanto tempo.

Le avanguardie dell'armata lazteba giunsero davanti al campo trincerato di Fronetar nel tardo pomeriggio di una

splendida giornata di inizio estate e si disposero a trascorrere la notte davanti a esse facendo i consueti preparativi per la battaglia, mentre anche il grosso dell'esercito arrivava in una confusione indescrivibile accentuata dall'avanzare dell'oscurità.

Tutta la birra di mecar e ogni goccia di distillato di tub disponibile furono consumati dai laztebi attorno a roghi immensi nei quali veniva gettato ogni oggetto combustibile presente nel perimetro dell'accampamento, comprese alcune attrezzature militari non custodite con cura sufficiente. Ogni tanto uno scoppio indicava il lancio nelle fiamme di qualche accessorio esplosivo dei tubi di fuoco, mentre grida strazianti di qualche prigioniero torturato con ilare soddisfazione si mescolavano a canti, rutti e scoregge corali accompagnati da gesti osceni di tutti i tipi, inseguimenti, violenze e lanci nelle fiamme di qualche partner riottoso. Tutte pratiche con le quali i laztebi si eccitavano prima della battaglia, che amavano combattere all'alba, dopo una notte insonne e sfrenata.

Nel campo imperiale la vigilia trascorse invece in una calma nervosa, con il sonno reso quasi impossibile dalla tensione e dagli schiamazzi che il vento portava a folate dal bivacco laztebo. L'Erede passava tra le file dei suoi soldati, che riposavano già schierati lungo i terrapieni e le palizzate costruite in fretta nella speranza di dare alle esigue forze disponibili la possibilità di resistere all'assalto delle massa nemica, che si sapeva molto superiore per numero. Piccoli drappelli di imperiali erano distribuiti lungo tutto lo schieramento per garantirne la tenuta omogenea: il giorno successivo il cedimento alla pressione nemica in un punto qualsiasi del campo trincerato avrebbe significato il collasso di tutta la linea difensiva. Come il buco in una diga, che la compromette interamente. Erano gli imperiali a riconoscere e salutare per primi l'Erede quando si avvicinava, e il loro entusiasmo si trasmetteva velocemente agli altri soldati.

Il movimento offensivo iniziò prestissimo, con l'arrivo della prima luce estiva. La sottile nebbiolina della notte non si era ancora dissipata del tutto e i laztebi già avanzavano su tre colonne in direzione sud, verso il campo trincerato di Fronetar. La colonna più a ovest fu subito attaccata di fianco dagli arcieri montati sui guz. Al lancio delle frecce i laztebi rispondevano con il tiro irregolare di sassi vo-

lanti con i loro tubi di fuoco, fra scoppi, fiamme e nuvole di fumo pestilenziale, ma erano molto più numerose le vittime del tiro degli imperiali che di quello dei laztebi. Presto però cominciarono a circolare fra i laztebi i grandi scudi di legno rettangolari dal colore verdemarcio a grandi bolli celesti, che alle Weeralle avevano bloccato le quadrella dei balestrieri. Un po' per caso un po' a seguito di una manovra organizzata, gli scudi finirono nelle mani dei laztebi che fronteggiavano il lancio delle frecce, fino a formare una sorta di palizzata che proteggeva l'intera formazione dal tiro diretto. Questo consentiva di usare i tubi di fuoco con più calma e maggior precisione ai danni degli arcieri, che per parte loro avevano modificato il modo di lanciare. Ora scagliavano le frecce con traiettorie dalla parabola molto accentuata, oltre la barriera difensiva degli scudi, verso il centro della formazione lazteba, dove i nemici erano ammassati quasi senza protezione.

Nel frattempo la colonna aveva interrotto quasi completamente il suo movimento, dato che l'attacco sul fianco aveva costretto buona parte dei laztebi che la formavano a voltarsi verso destra: questo riduceva di un terzo la forza destinata all'assalto del campo trincerato.

Per liberare la colonna dal tiro degli imperiali e consentirle di riprendere l'azione offensiva alla quale era stata destinata, un grosso contingente di laztebi a dorso di guz uscì dalle retrovie del loro esercito e si lanciò contro gli arcieri, che dopo una nutrita scarica di frecce contro i nuovi avversari si dettero alla fuga. Il loro armamento era infatti del tutto inadatto ad affrontare un combattimento corpo a corpo contro dei laztebi montati. Questi ultimi, visto che i loro avversari fuggivano, si lanciarono al loro inseguimento, senza curarsi troppo del fatto che così facendo esponevano pericolosamente il loro fianco sinistro a un eventuale attacco proveniente dal campo trincerato. Cosa che puntualmente avvenne.

La direzione di ritirata degli arcieri montati era stata studiata in precedenza in modo da mettere i laztebi che li inseguivano alla mercé di un contingente composto da quasi tutte le forze montate su guz ed equipaggiate per il combattimento ravvicinato di cui l'Erede disponeva, con l'unica eccezione delle donne guerriere degli allevatori di pranat. Il contrattacco fu guidato dal Primo Custode e riuscì alla perfezione. Presi di fianco, i laztebi montati subiro-

no pesantemente il primo impatto e quando riuscirono a riorganizzarsi in qualche modo e a fronteggiare gli imperiali, si trovarono presi di mira dagli arcieri a dorso di guz, che avevano smesso di fuggire ed erano tornati indietro per bersagliare da distanza ravvicinata quelli che erano stati i loro inseguitori fino a poco prima.

Mentre la colonna di destra dei laztebi veniva rallentata da questi episodi, quelle di centro e di sinistra erano arrivate davanti al campo trincerato di Fronetar, dal quale catapulte e baliste scagliavano contro di loro pietre e dardi con la cadenza più serrata possibile.

In risposta i laztebi riuscirono, pur subendo perdite considerevoli, a trascinare a una distanza utile gli immensi tubi di fuoco montati su ruote di cui ancora disponevano e iniziarono un lancio piuttosto fitto di sassi volanti, la maggior parte dei quali veniva bloccata dalle fortificazioni al riparo delle quali erano schierati i difensori. Di tanto in tanto però qualche colpo andava a segno, ferendo e uccidendo imperiali e armigeri dell'esercito dell'Erede.

A ogni lancio i tubi di fuoco facevano un salto all'indietro mentre emettevano una fiammata giallastra e una nuvola di fumo nero e untuoso, che il vento piuttosto teso che tirava fin dalle prime luci dell'alba sul campo di battaglia disperdeva presto verso est. Lo scambio di colpi fra le armi pesanti dei due schieramenti proseguì abbastanza a lungo, sottolineato da grida sguaiate dei laztebi, che si abbandonavano a scoppi di entusiasmo per ogni sasso volante che andava felicemente a segno e scene di disperazione quando un colpo di catapulta o di balista apriva un solco di morti, feriti e sciancati nelle loro file.

Il segnale dell'assalto venne da una magia che si scatenò attorno a uno dei grandi tubi di fuoco laztebi. Per imperizia negli incantesimi da effettuare o per il troppo sforzo richiesto alla materia che doveva sopportare la magia, al momento di scagliare un sasso volante il tubo esplose con un boato e una fiammata impressionanti, scagliando tutt'intorno in alto e lontano pezzi dell'affusto sul quale era montato, mescolati ai corpi mutilati dei laztebi che si erano trovati lì attorno al momento dello scoppio. Per un raggio di parecchie decine di passi tutti i laztebi si trovarono imbrattati di poltiglia organica giallastra. In parecchi ricevettero addosso arti o brandelli straziati dei corpi che l'esplosione aveva massacrato.

I limiti dimostrati dalla loro magia nel fronteggiare le armi pesanti degli imperiali, insieme all'arrivo sulle posizioni di partenza della colonna di destra del loro dispositivo, che fino a quel momento era stata rallentata dall'azione degli arcieri montati, decise i laztebi a lanciarsi in avanti in un assalto generale alle posizioni trincerate degli imperiali.

Gli attaccanti furono accolti da un lancio fittissimo di frecce e quadrella, dal quale si difesero per quanto possibile con i larghi scudi di legno del quale molti erano armati, soprattutto nelle prime file, ma lo slancio dell'assalto fu bloccato da una vera e propria voragine che si aprì sotto i loro piedi una cinquantina di passi davanti ai primi pali appuntiti, infissi nel terreno per ostacolare la loro avanzata. Le prime tre o quattro file di laztebi scomparvero letteralmente dalla vista di quelli che li seguivano per una larghezza di duecento passi: erano precipitati in un fossato profondo sette braccia e largo dieci, dal fondo irto di punte acuminate, che gli imperiali avevano scavato e poi ricoperto di un sottile strato di frasche e di terra che ne impediva la vista a quelli che avanzavano.

Dopo che la foga stessa della corsa aveva scagliato diversi laztebi nel fossato e altri erano stati gettati dentro dalla pressione di quelli che li seguivano, la massa degli attaccanti si fermò, incerta sul da farsi ed esposta al tiro feroce delle armi individuali dei difensori ma soprattutto delle catapulte e delle baliste. Dietro la prima ondata si vedevano intanto avanzare le complicate strutture degli specchi di virtù e dei meccanismi per orientarli ai quali erano collegati. I primi laztebi cominciarono a calarsi nel fossato più per ripararsi dal tiro degli imperiali che per il desiderio di continuare l'assalto, ma presto furono seguiti da molti altri. Tutti camminavano sul fondo formato dai corpi dei compagni morti e feriti, pressandoli sulle punte di lancia che li trafiggevano e delle quali il fondo era irto. I laztebi che si arrampicarono sul lato opposto del fossato e ne uscirono vennero abbattuti senza difficoltà dal tiro degli arcieri e dei balestrieri imperiali appostati sul terrapieno.

Altri laztebi, invece di uscire allo scoperto, preferirono allora utilizzare il fossato come una grande trincea, al riparo della quale lanciare con i loro tubi di fuoco sassi volanti sui difensori di Fronetar. Per il lancio dei buchi la distanza era ancora eccessiva. Intanto il fossato continuava a

riempirsi di laztebi, in un caos feroce di zuffe fra quelli che erano già dentro e quelli che arrivavano camminando loro addosso, con il rischio di spingerli con il loro peso a conficcarsi sulle punte di lancia del fondo, che spesso passavano da parte a parte i primi caduti per uscire dai loro corpi pronte a ferire di nuovo. Anche gli specchi di virtù avevano continuato ad avanzare ed erano giunti ormai al limite della trincea, per sostenere il prossimo assalto laztebo trasferendo sugli attaccanti ogni virtù della quale i difensori avessero dato prova.

Gli incantesimi prodotti da quelle macchine magiche erano però ben noti ai reduci della battaglia delle Weeralle, che si erano attrezzati per impedirne un nuovo impiego efficace. Non appena le quattro grosse macchine ebbero preso posizione e le laztebe dai lerci giabbetti bianchi si furono messe al lavoro per orientare i pannelli fittamente ricoperti di una minutissima scrittura magica, da tutte le armi pesanti del terrapieno di Fronetar partì una pioggia di proiettili incendiari. Dardi fiammeggianti scagliati dalle baliste e fiasche di distillato di mecar avvolte in stracci accesi lanciate dalle catapulte si abbattevano sulle strutture di legno degli specchi di virtù e su tutto quello che li circondava. All'inizio i laztebi che stavano attorno alle macchine, e soprattutto le laztebe vestite di bianco, si dettero da fare per impedire che le fiamme si appiccassero al legno: strappavano i dardi incendiari che vi si erano conficcati sfruttando la callosità della loro pelle che poteva resistere al fuoco ben più a lungo di quella di un uomo, e spegnevano le fiamme prodotte dal distillato di mecar usando la terra o i propri vestiti per soffocarle. Presto però fu chiaro quanto fosse inutile e pericoloso quello sforzo. Molti di quelli che si arrabattavano nel tentativo di impedire che le macchine si incendiassero venivano centrati dai pesanti dardi delle baliste o, peggio ancora, dalle fiasche delle catapulte che si spaccavano su di loro cospargendoli di distillato di mecar acceso, che li uccideva fra atroci tormenti bruciandoli vivi. A bloccare gli sforzi dei laztebi concorrevano allo stesso modo la paura di morire e la pazza ilarità che suscitava in loro la vista delle atroci sofferenze di quelli che rimanevano carbonizzati dal mecar.

La prima struttura di uno specchio di virtù a prendere fuoco fu quella alla destra dello schieramento laztebo. Il legno con il quale era costruita era ben stagionato e perfetta-

mente asciutto in quella splendida giornata d'estate che faceva seguito a molte altre di sole pieno, mentre le grandi piogge erano ormai lontane. Non ci volle molto perché le fiamme si allargassero fino ad avvolgere la macchina in alte lingue di fuoco in mezzo alle quali il piano di curdo dello specchio si accartocciava assumendo un colore scuro che tendeva al blu. Una dopo l'altra anche le altre macchine magiche fecero la stessa fine, privando i laztebi di un'arma che alle Weeralle si era rivelata decisiva.

Il tiro serrato degli imperiali sugli specchi di virtù sortì l'effetto desiderato, ma battere un bersaglio vuol dire anche risparmiarne un altro. I colpi che avevano incendiato le macchine magiche provenivano dalle armi che con il loro tiro serrato avevano impedito fino a quel momento ai laztebi di uscire dal fossato scavato cinquanta passi davanti al terrapieno di Fronetar. Non appena si resero conto di non costituire più il bersaglio del tiro delle armi pesanti dei difensori del terrapieno essi balzarono fuori dal riparo e si gettarono di corsa all'assalto delle posizioni tenute dagli imperiali. Il semplice tiro di archi e balestre non fu in grado di fermare la massa di laztebi che avanzava, spesso armata dei larghi scudi di legno verdastro a bolli azzurrini che costituivano una protezione efficace contro le armi da lancio leggere. Parecchi degli attaccanti riuscirono a raggiungere il terrapieno e ad affrontare quelli che lo difendevano lanciando buchi e menando gran fendenti con le pesanti scimitarre dalla doppia punta. Si accesero feroci combattimenti corpo a corpo, mentre la vista di un primo sostanziale successo conseguito dava ai laztebi una nuova, immensa carica aggressiva che li spingeva avanti, a portare sostegno a quelli che avevano raggiunto il terrapieno e vi si erano arrampicati sopra.

La mischia era furibonda. I laztebi arrivavano sempre più numerosi in una massa che si faceva compatta, dalla quale partivano buchi e sassi volanti che arrivavano fitti sulle posizioni dei difensori abbattendone decine nonostante i ripari dietro i quali si proteggevano. Le perdite dei laztebi erano molto più pesanti, anche se loro non sembravano curarsene, fin quando li sosteneva la rabbia guerresca nessun altro pensiero li turbava: il tratto di terreno compreso tra la fossa e il grande terrapieno era coperto di corpi di laztebi morti o feriti, impastati di fanghiglia gialla-

stra sulla quale scivolavano le nuove ondate di assalitori che si susseguivano.

I pochi grossi tubi di fuoco montati su ruote di cui ancora disponevano i laztebi erano stati spinti sino al limite della fossa, vicino alle carcasse carbonizzate degli specchi di virtù e dei macchinari che li avevano sostenuti, e da lì lanciavano grossi sassi volanti sulle posizioni degli imperiali, senza curarsi troppo del rischio di colpire alle spalle gli attaccanti.

Contro il fianco destro dello schieramento laztebo era intanto ripresa l'azione di disturbo degli arcieri a dorso di guz, dopo che la colonna montata inviata contro di loro era stata battuta e respinta dalla carica guidata dagli imperiali. Gli arcieri impegnavano un numero elevato di laztebi, costretti a fronteggiarli e a tenerli a distanza con un lancio sostenuto di sassi volanti, anche se sicuramente non sarebbero riusciti ad avere il sopravvento sulla massa compatta che si riparava dietro a un muro continuo di grandi scudi di legno dipinti di verde marcio e azzurro.

L'attacco al terrapieno di Fronetar proseguiva intanto senza astuzie tattiche, ma con metodo ossessivo. Ogni quattro o cinque minuti una nuova ondata di laztebi si precipitava al di là della fossa, ormai quasi completamente riempita di corpi straziati di laztebi morti e feriti, verso le posizioni difensive degli imperiali e andava ad aggiungersi agli attaccanti già coinvolti nei combattimenti corpo a corpo con i soldati dell'Erede. Ogni ondata arrivava con facilità maggiore e perdite inferiori di quella precedente a impegnare il combattimento diretto con i difensori del terrapieno, dato che fra loro erano sempre meno quelli che potevano continuare a dedicarsi alle armi da lancio. La pressione lazteba che aumentava costringeva i comandanti degli imperiali a trasferire sempre più uomini alla prima linea, sottraendoli agli arcieri, ai balestrieri e persino agli addetti alle baliste, la cui cadenza di tiro si rallentava di conseguenza.

L'Erede assisteva alla battaglia da un'ampia terrazza che era stata ricavata togliendo il leggero tetto di assi di tiglu a una delle case dell'abitato di Fronetar. Con lui stavano sua madre, suo nonno, i due membri della Dieta della Guerra, Keerg e alcuni imperiali della sua guardia personale. Durante le prime fasi della battaglia il sentimento prevalente era stato la soddisfazione per i successi che il piccolo eser-

cito dell'Erede riusciva a conseguire. Prima l'eliminazione dei laztebi montati sui guz, poi l'arresto di quelli a piedi nella grande fossa dove ne erano morti a centinaia e infine l'incendio degli specchi di virtù.

Quando il sole fu alto l'entusiasmo aveva lasciato però spazio allo scoramento. A nessun esperto di cose di guerra sfuggiva infatti che il piatto della bilancia si stava lentamente muovendo a sfavore dell'Impero. I laztebi avevano subito perdite enormi, ma questo non era bastato a modificare in maniera significativa i rapporti di forze, né a piegare la loro volontà offensiva. Da quando essi erano riusciti a giungere a contatto dei difensori del terrapieno e a dispiegare contro di loro tutto il potenziale offensivo che possedevano risultava sempre più chiaro che gli imperiali, quasi privi com'erano di fanteria pesante, si trovavano in grave difficoltà.

Tutte le riserve disponibili erano già state impegnate per sostenere la pressione lazteba, con l'unica eccezione delle torme di allevatrici di pranat, tenute come ultima riserva. All'inizio della battaglia era stato deciso di affidare a questo reparto il compito tattico di infliggere al nemico il colpo finale con una delle sue cariche selvagge. Ma l'armata lazteba era ancora troppo solida e compatta per poter sperare di volgerla in rotta con un loro assalto.

Mentre queste considerazioni passavano nella mente dell'Erede e di quanti lo circondavano, il giovane osservava il campo di battaglia, dal quale un venticello abbastanza teso spazzava il fumo delle magie per il lancio dei sassi volanti consentendo una visuale perfetta. Al suo fianco, disposti sopra un drappo di morbido emur blu scuro, stavano i simboli della regalità, che lo accompagnavano dal momento della sua partenza da Pairzit. La corona, il mondo e lo scettro. Tutti di ghertone massiccio. Una strana luminosità azzurrina percorreva i tre oggetti che l'Erede non aveva voluto indossare. Sosteneva infatti che quello era un privilegio riservato all'Imperatore, a lui assolutamente precluso prima della regolare cerimonia di investitura che poteva e doveva avvenire solo nel Palazzo dell'Impero a Pairzit.

Un viavai di messaggeri comunicava gli avvenimenti che non potevano essere scorti da quella posizione e recava sul campo di battaglia le istruzioni dell'Erede e del suo stato maggiore. Verso la metà mattinata era giunta notizia

della morte del Primo Custode, caduto durante lo scontro fra laztebi e imperiali a dorso di guz che aveva consentito agli arcieri di impegnare una seconda volta il fianco destro nemico.

Anche in quella animazione frenetica Keerg era rimasto appartato e apparentemente assente, ora fissando qualche piccolo oggetto che sembrava avere il potere di catturare tutta la sua attenzione, ora guardando lontano, al di là della zona dove infuriavano i combattimenti, verso l'orizzonte a nord del campo di battaglia, ora tendendo le orecchie come a voler cogliere qualche suono oltre il clamore della mischia, misto di grida di dolore, urla d'incitamento, gemiti di morte, clangore dei metalli sbattuti e scoppi dei tubi di fuoco.

Il sole era quasi allo zenit quando giunse presso l'Erede l'Ultimo Difensore, sporco della battaglia e leggermente ferito alla gamba sinistra da un sasso volante, che fortunatamente gli aveva attraversato il muscolo senza toccare l'osso. Era pallido per il sangue perduto, ma molto determinato. Si rivolse con fermezza all'Erede e lo invitò a mettersi in salvo il più velocemente possibile, dopo aver ordinato all'esercito di iniziare a ritirarsi fintanto che era ancora in grado di eseguire la manovra con ordine e di evitare che si trasformasse in una rotta. La copertura degli arcieri a dorso di guz sarebbe risultata preziosa, come la disponibilità delle torme di allevatrici di pranat ancora non impegnate, che potevano essere lanciate a rintuzzare ogni tentativo d'inseguimento laztebo che si dimostrasse veramente pericoloso. Anche il basso numero di guz a disposizione dei laztebi favoriva gli imperiali; non avevano bisogno di molta fortuna per sganciarsi prima che cadesse la notte e senza pagare un prezzo eccessivo. Solo bisognava emanare gli ordini in fretta, ogni ritardo rendeva più precaria la situazione.

L'Erede ascoltò in silenzio e con grande attenzione le parole dell'Ultimo Difensore, attorno al quale si erano raccolti quasi tutti i presenti, manifestando con le loro espressioni un sostanziale accordo. Al giovane non sfuggiva la grande dose di buon senso in esse contenuta, l'Ultimo Difensore era un uomo d'armi che conosceva la guerra e poteva dare buoni consigli.

Da parte sua l'Erede non riconosceva nella giornata che era ormai giunta a metà quella che aveva immaginato di

combattere, che si era sentito dentro la sera precedente; percepiva come un senso di vuoto, la mancanza di una componente necessaria a formare il disegno compiuto di quell'evento.

Quando l'Ultimo Difensore si fece insistente nel richiedere l'autorizzazione a iniziare il disimpegno dell'esercito, l'Erede non si voltò neppure verso di lui, continuò a guardare il campo di battaglia e disse semplicemente: — Vi ordino di resistere fino all'ultimo uomo.

Il vecchio generale ebbe allora una scatto d'ira: — Ma è un suicidio, altezza. Ci faremo massacrare tutti inutilmente, le Terre Note non avranno più nessuno a difenderle dai laztebi. Così facendo voi stesso mettete la vostra vita a repentaglio.

Tutti i presenti, tranne Keerg che ormai da diverso tempo sembrava perso nell'ascolto di suoni lontani, si affrettarono a unirsi alle proteste dell'Ultimo Difensore, ma l'Erede si dimostrò irremovibile, in una calma gelida: la battaglia doveva essere combattuta fino al suo esito estremo, quale che esso fosse.

Il giovane fronteggiava il gruppo di adulti anche se tutte le sue argomentazioni logiche si erano esaurite; sembrava rimanere solo la testardaggine di chi non voleva ammettere di essere stato sconfitto nella sua prima battaglia davanti alla saggezza dei suoi consiglieri che tentavano di convincerlo ad accettare una piccola sconfitta per evitare un rovescio disastroso.

Perfino Halmandra, che fino a quel momento aveva taciuto tenendosi in disparte, si fece allora avanti, una donna che fungeva da portavoce per tutti i capi militari, in un estremo tentativo di convincere il figlio a fuggire e ad autorizzare la ritirata generale. Non fece in tempo a parlare perché Keerg la prevenne, annunciando allegro e inatteso: — Vado incontro ai nani!

Indicava col gesto della mano l'orizzonte lontano, a nord, alle spalle dello schieramento laztebo, oltre la cappa di polvere e di fumo che nonostante il vento sovrastava il campo di battaglia.

Keerg si allontanò scendendo di corsa le scale della casa, con quegli strani balzelli ai quali il ginocchio non perfettamente funzionante lo costringeva, mentre tutti si precipitavano a puntare gli amplificatori di vista nella direzione che aveva indicato, in un silenzio improvviso che rende-

va più vicini i rumori della battaglia. Attraverso l'aria pesante di polvere e fumo i più fortunati riuscirono presto a intravedere qualcosa che li fece esultare. Proprio alle spalle dei laztebi, perfettamente inquadrati per terci e con le bandiere che garrivano nel vento teso che aveva accompagnato tutta la battaglia, stavano avanzando almeno due reggimenti di nani picchieri. Le parole confuse che Keerg aveva balbettato di ritorno dal suo viaggio alla ricerca di una cura per la ferita dell'Erede, sul fatto che Yorot-Yorot era dovuto tornare nel paese dei nani per richiamarli al dovere, assumevano ora un significato.

Come assumeva un significato di profezia la determinazione dell'Erede a non abbandonare il campo di battaglia in una giornata che aveva percepito come fortunata. La corona, il mondo e lo scettro pulsavano ora di luce azzurrina con frequenza rapidissima.

L'Ultimo Difensore chiese l'autorizzazione a lanciare all'attacco le turbe di allevatrici di pranat, che gli fu accordata: era giunto il momento dell'assalto decisivo, di vincere la battaglia.

Keerg intanto si era procurato un robusto guz con il quale andare incontro a Yorot-Yorot e ai nani picchieri. Non si domandava perché si comportava così, era sempre più abituato a scoprire che le cose gli accadevano intorno da sole e lo costringevano ad agire in un modo piuttosto che in un altro, senza che la sua volontà prendesse parte alla decisione.

Per raggiungere l'amico Keerg dovette aggirare completamente il campo di battaglia passando da ovest, di fianco al terrapieno di Fronetar, sul quale si combatteva con furore e poi dietro agli arcieri montati che tenevano impegnata l'ala destra dei laztebi. Ci volle più di un'ora per giungere in vista dei reggimenti di nani picchieri, che al suono delle pive e dei tamburi avanzavano in file allineate alla perfezione verso la confusa formazione che i laztebi tentavano disperatamente di comporre per fronteggiarli e difendersi dalla minaccia che avevano alle spalle, mentre anche il loro assalto principale contro il terrapieno subiva un arresto a causa dell'ingresso sul campo di battaglia delle allevatrici di pranat.

Queste combattenti venivano dalle tribù che vivevano nella steppa semiarida che si estendeva immediatamente a nord del deserto, nelle regioni dove si coltivava la zeo. Per

tradizione antica erano loro a portare le armi in guerra invece degli uomini, che si occupavano della pastorizia e dei lavori pesanti che permettevano la loro sopravvivenza nomade in un territorio così ostile. Si trattava di guerriere fiere e selvagge, che combattevano armate di pesanti asce e di piccoli scudi quadrati. Di solito molto pudiche queste donne vanno invece in battaglia completamente nude, con i corpi dipinti di colori accesi.

Eseguendo gli ordini impartiti dall'Erede all'Ultimo Difensore le tre torme nelle quali le allevatrici di pranat erano organizzate si lanciarono contemporaneamente contro l'ala sinistra lazteba, all'estremità orientale del terrapieno di Fronetar, in un arcobaleno di gialli, verdi, blu, arancioni, rossi e celesti. La massa colorata penetrò in quella opaca dei laztebi, nella quale prevalevano il verde scuro della loro pelle, il nero dei capelli grossi e lisci e il rosso cupo dei bragoni indossati dalla larga maggioranza dei combattenti, picchiettato dall'ocra e dal giallastro degli abiti di qualche originale. Una patina spessa di polvere e di sporcizia uniformava tutto questo in un complessivo grigiore.

Lo scontro fu subito violentissimo per la rabbia feroce che animava ambedue gli schieramenti, donne e laztebi si preoccupavano più di colpire i nemici che di difendersi dai loro attacchi. Il rosso sangue delle allevatrici di pranat e il liquido organico giallastro dei laztebi si mescolavano in un'orrenda poltiglia arancione della quale si impastava la terra, e della quale si imbrattavano i combattenti fino alla cintola. Il contraccolpo dell'urto inferto all'ala sinistra lazteba si ripercosse in tutta l'armata, fino nelle retrovie e nella zona dove si tentava, fra litigi, urti e spintoni, di organizzare una resistenza ai reggimenti dei nani picchieri che avevano già iniziato a serrare le distanze al loro caratteristico passo cadenzato di mezza corsa.

Keerg era giunto proprio allora in prossimità dello schieramento dei nani. Si trovava in una posizione particolarmente felice per osservarne la manovra, dato che per abbreviare il percorso aveva spinto il proprio guz ad arrampicarsi su per una collinetta, fuori della strada sterrata che l'aggirava. Dall'alto del piccolo rilievo poteva vedere il movimento dei due reggimenti di nani picchieri. Più vicine a lui le casacche rosse del primo, a distanza quelle gialle e blu del secondo. Tutti avanzavano spediti e in perfetto ordine dietro alle bandiere che garrivano al vento, mentre le

pive e i tamburi suonavano una marcia incalzante che dava il tempo alla mezza corsa con la quale si muovevano.

Quasi subito Keerg si accorse che qualche cosa non andava alla perfezione: il ritmo dell'avanzata dei nani picchieri stava rallentando e persino il suono delle pive diventava più lento e lamentoso. Il giovane rivolse lo sguardo dalla parte dei nemici, in cerca di una possibile causa per quel comportamento apparentemente inspiegabile: gli sembrò allora di scorgere un'ombra agitarsi davanti alle file ancora disordinate dei laztebi che si preparavano a ricevere l'urto dei reggimenti di nani picchieri. Lo zeone che gli circolava nel sangue e gli impregnava il cervello non aveva terminato la sua azione; gli consentiva ancora di godere di capacità di concentrazione e di percezione assolutamente superiori a quelle di ogni altro uomo, seppure a un prezzo molto elevato.

Una volta che quell'ombra, quella distorsione della luce ebbe risvegliato la sua attenzione, il suo sguardo vi si concentrò con la fissità malata che esercitava al Palazzo dell'Impero a Trannarit, quando lo incontravano intento a osservare il riflesso del sole su di un bottone di metallo, o la linea di separazione fra due tessere di legno diverso in un intarsio. Non erano solo i suoi sensi a lavorare e a concentrarsi, al suo sforzo partecipava tutta la sua persona, con l'istinto e il senso estetico, i suoi timori più nascosti e le sue speranze più sfrenate, le memorie che ricordava e quelle che erano sprofondate nella non memoria che ciascuno porta con sé e di tanto in tanto si risveglia. Tutto questo esasperato da una sostanza la cui potenza era temuta come devastante e che lui aveva assunto in una dose incredibilmente elevata.

Sotto gli occhi di Keerg la presenza indistinta acquistò consistenza e prese forma fino ad assumere le sembianze di un essere dalla pelle biancastra, con la testa glabra e immensa, assolutamente sproporzionata rispetto al resto del corpo. Gli arti sottili uscivano da una tunica azzurro spento, accollatissima. Le gambe erano completamente nascoste da stivali di cuoio. L'essere impugnava colla sinistra una spada sottile, che poteva ricordare le lunghe armi degli imperiali, il braccio era in posizione di riposo, disteso lungo il corpo. Il destro invece era alzato sopra la testa, le dita della mano, alta, si agitavano come se fossero dotate

di vita propria, prive di ossa e disarticolate: si muovevano come si sarebbero mossi dei serpenti legati per la coda.

La creatura aveva evidentemente dei poteri magici che attraverso il movimento della mano esercitava sui nani picchieri, la cui avanzata si faceva sempre più lenta, senza che sembrassero rendersi conto di quello che stava avvenendo.

Davanti agli occhi di Keerg si ripresentò allora la scena vista qualche mese prima, poco dopo aver lasciato il castello di Oxiana: i corpi di decine di nani picchieri morti, in mezzo alla neve, allineati spalla contro spalla, senza che attorno a loro si trovassero nemici uccisi né che si riuscisse a capire come mai non avessero neppure tentato di difendersi. Tutto gli fu improvvisamente chiaro, capì che l'Impero aveva nemici più pericolosi dei laztebi, dei quali questi erano poco più che strumenti. Comprese anche chi fosse a fornire armi e magie sempre più sofisticate alle orde che con frequenza incalzante minacciavano le Terre Note.

Mentre questi pensieri si formavano ancora confusamente nella sua testa, Keerg aveva già estratto la propria balestra a mano dalla custodia e con l'arma stretta in pugno prendeva la mira per un tiro impossibile. Il movimento dei nani picchieri si era quasi arrestato, solo le bandiere continuavano ad agitarsi frenetiche per l'effetto di un vento deciso, che si faceva sempre più teso. Le pive suonavano una nota lunghissima che calava sempre di più trasformandosi in un miagolio fastidioso, i tamburi tacevano. I laztebi erano in preda a un entusiasmo sfrenato e si abbandonavano a ogni gesto di scherno, con pernacchie, scoregge ed esibizione di genitali, in attesa di gettarsi avanti e fare strage dei nani imprigionati dalla magia.

Il quadrello lanciato dalla balestra a mano di Keerg attraversò l'aria per una distanza quasi incredibile, tale da rendere senza speranza il tiro di qualunque persona che non avesse le proprie facoltà percettive potenziate in maniera eccezionale. Per giungere così lontano il proiettile dovette percorrere una parabola elevatissima, ma alla fine della sua traiettoria andò a conficcarsi esattamente in mezzo alla fronte dell'essere bianchiccio che da solo era quasi riuscito a bloccare l'assalto di due reggimenti di nani picchieri.

Il quadrello si piantò quasi per intero, lasciando spunta-

re solo le estremità delle piume direzionali da quella testa sproporzionatamente grossa. Il corpo esile si piegò sulle ginocchia, diventando perfettamente visibile a tutti quelli che si preparavano a combattere in quella zona del campo di battaglia. La figura tentò di portarsi le mani alla testa in un ultimo gesto che non riuscì a portare a compimento, mentre la lunga spada dalla forma delicata scivolava a terra. La morte dovette giungere quasi immediata perché subito il corpo bianchiccio perse di compattezza, la materia che lo costituiva da solida divenne liquida e si sciolse velocemente nel terreno, lasciando tutti nel dubbio sulla stessa esistenza di quell'essere, tanto rapide ne erano state l'apparizione e la scomparsa. Di lui restavano a terra la spada, la tunica e gli stivali, ma si trovavano nel luogo dove due reggimenti di nani picchieri stavano per scontrarsi con la massa ancora compatta dei laztebi. Al termine del combattimento non sarebbe stato possibile trovarne traccia.

L'urto fra le due schiere fu tremendo e fu seguito dall'ultima lotta affrontata con decisione dai laztebi nel corso della battaglia di Fronetar. La formazione dei nani picchieri si abbatté sui laztebi con uno slancio formidabile, nonostante il tiro di sassi volanti e di buchi a cui i nani furono sottoposti mentre coprivano gli ultimi cinquanta passi che li separavano dal nemico. Dopo il primo impatto ci vollero alcuni minuti perché gli attaccanti riuscissero a districarsi dal groviglio di morti e feriti che li impacciavano nell'uso delle picche, si riorganizzassero e riprendessero l'assalto con furore ancora maggiore: molti di loro erano veterani delle Weeralle e ricordavano le torture che avevano visto infliggere ai loro compagni caduti nelle mani dei laztebi e le collane fatte di orecchie sinistre tagliate ai nani spesso ancora vivi. Alcune di quelle collane le potevano vedere ancora, al collo dei laztebi che si trovavano di fronte.

Il secondo assalto dei nani picchieri travolse ogni resistenza e volse in fuga la formazione che avrebbe dovuto coprire le spalle all'esercito invasore. Questo fu fatale all'armata lazteba, che venne a trovarsi stretta fra il campo trincerato di Fronetar, i cui difensori raddoppiavano gli sforzi da quando si rendevano conto che la battaglia poteva essere vinta, gli arcieri a dorso di guz che li bersagliavano sulla sinistra, le donne guerriere degli allevatori di pranat che li incalzavano sulla destra e i nani picchieri stessi che erano rallentati ormai solo dalla massa di laztebi che

uccidevano avanzando, senza che quasi si difendessero più, disperati e terrorizzati com'erano. Fu una carneficina.

A sera la piana davanti al terrapieno di Fronetar era una distesa di cadaveri di laztebi che si allargava in ogni direzione per centinaia di passi, interrotta ogni tanto da vere montagne di salme. In mezzo ai corpi riversi stavano le strutture disordinate dei carri, dei tubi di fuoco montati su ruote, degli specchi di virtù carbonizzati, delle grandi residenze su ruote dei capi laztebi, le poche che erano giunte fin lì, alcune intatte, la gran parte rovesciate, altre distrutte dalle fiamme. Fuochi erano già accesi tutt'attorno al campo di battaglia, per bruciare quelle migliaia di cadaveri prima che la putredine se ne impadronisse appestando la regione. Altrove si scavavano grandi fosse, per seppellirne quanti si riusciva.

Keerg e Yorot-Yorot si incontrarono in quel paesaggio di morte poco prima che il sole tramontasse. Non è facile trovarsi in un campo di battaglia.

La luce era incerta e il vento era caduto, così che il fumo delle pire sulle quali si bruciavano i cadaveri laztebi saliva verso il cielo di poche decine di braccia per poi raffreddarsi e tornare verso il basso, avvolgendo tutti in una nebbiolina fetida. Il nano ebbe qualche difficoltà a riconoscere nell'uomo dalla figura un po' curva e asciutta il giovane robusto che aveva salutato a Caranot; per Keerg infatti il tempo era passato con un'intensità devastante nelle ultime settimane. Ma l'iniziale imbarazzo non sciupò quel momento; quando si sciolsero dall'abbraccio la prima cosa che Yorot-Yorot disse fu: — Sono contento tu abbia trovato la testa di quagliotto.

Keerg sorrise, era molto tempo che non gli capitava.

Quella che qui è narrata è veramente una storia.

Urania di aprile

Larry Niven
LA STRADA DEL DESTINO

Destiny è un mondo lontano, tagliato fuori dal resto della galassia. L'unico orgoglio di quell'avamposto sperduto è la Strada, immensa arteria planetaria che, secondo la tradizione, la gigantesca astronave Cavorite avrebbe scavato nella roccia viva prima di abbandonare i coloni di Destiny alla loro sorte. Ma alcuni sostengono che la missione non fu mai portata a termine, perché una razza di alieni sconosciuti sarebbe piombata sull'astronave, massacrandone l'equipaggio. Non c'è che un modo per scoprire la verità: percorrere la Strada fino in fondo. E Jemmy Bloocher è deciso a farlo...

Charles Sheffieldl
PUNTO DI CONVERGENZA

In un universo tanto progredito da abbattere anche l'ultima barriera, quella della velocità della luce, umani e alieni si interrogano ancora sulla misteriosa natura degli Artefatti, oggetti spaziali che sfuggono a ogni legge fisica conosciuta. Tutti li ritengono prodotti da una civiltà scomparsa, ma quale? E a quale scopo? Nessuno è in grado di rispondere a questa domanda, fino al giorno in cui l'ultimo Artefatto, Paradosso, dà inizio a una strana mutazione...

URANIA
a cura di Giuseppe Lippi

Direttore responsabile: Massimo Turchetta
Coordinamento: Fabiola Riboni
Redazione: Cinzia Monaco
Segreteria di redazione: Loredana Grossi
Consulenza editoriale: Annalisa Carena

Supplemento a Urania n. 1358 del 28 marzo 1999
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano
n. 3688 del 5 marzo 1955
Redazione, amministrazione: Arnoldo Mondadori Editore S.p.a.
20090 Segrate, Milano
Sede legale: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
via Bianca di Savoia 12 - 20122 Milano

ISSN 1120-5288
Supplement of Urania - Number 1358 - March 28, 1999
Urania is published every other week
by Arnoldo Mondadori Editore - Segrate, 20090 Milan, Italy

Questo periodico è iscritto alla FIEG
Federazione Italiana Editori Giornali
Questo periodico è associato alla
Unione Stampa Periodica Italiana

Urania - NUMERI ARRETRATI: il triplo del prezzo di copertina. Inviare l'importo a: «Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. - Sezione Collezionisti» (tel. 92108312) servendosi, preferibilmente del C.C.P. n. 925206. Corrispondenza: Casella Postale 1833 - Milano. ABBONAMENTI: Italia annuale L 117.000; Estero annuale L. 143.000. Per cambio indirizzo, informarci almeno 20 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Non inviare francobolli, né denaro: il servizio è gratuito. Gli abbonamenti possono avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Inviare l'importo a Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. (Segrate) Milano, Ufficio Abbonamenti, servendosi preferibilmente del C.C.P. n. 5231. Gli abbonamenti possono anche essere fatti presso gli Agenti Mondadori nelle principali città e inoltre presso i seguenti NEGOZI MONDADORI PER VOI: Como, 22100, Via Vitt. Emanuele, 36, Tel. 031/273424; Milano, 20123, P.zza Cordusio, 2, Tel. 02/72001457-9; Milano, 20122, C.so Vitt. Emanuele, 34, Tel. 02/76005833; Padova, 35100, Via E. Filiberto, 13, Tel. 049/8759200; Pisa, 56100, V.le A. Gramsci, 21/23, Tel. 050/24747; Rimini, 47037, P.zza Tre Martiri, 6, Tel. 0541/23730-56351; Roma, 00192, P.zza Cola di Rienzo, 81/83, Tel. 06/3210323/3214200; Trieste, 34122, Via G. Gallina, 1, Tel. 040/636696; Verona, 37100, P.zza Brà, 24, Tel. 045/8002670.